VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
AUGUST 30 1995 No.150

GAMEST



平成７年８月30日発行（毎月２回15日、30日発行）
第10巻第16号通巻150号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

おかげさまで150号！
大増250ページ!!

PRESENT 150号記念大々プレゼント！

1995
8.30/9.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen



天下無敵のウルトラ攻略
天外魔境真伝
STRIKERS1945
首領蜂／ツインビーヤッホー！
バーチャファイター２
セガラリー・チャンピオンシップ
サイバーサイクルズ
ワールドヒーローズパーフェクト
サイバーボッツ／ススメ！マイルスマイル
グレート1000マイルズラリー２
バーチャファイターリミックス
バーチャストライカー／バイパーフェイズワン
レールチェイス２／スーパースラムズ

ニューゲームジャングル
ヘンリーエクスプローラーズ／ソニックウイングス３
デンジャラスカーブ／あっかんべえだあ〜
ステークスウィナー／NEO Mr.DO

天地を揺るがす超新作！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
ダン出現コマンド独占公開!!
ストリートファイターZERO
ドラグーンマイト／鉄拳２
スーパーリアル花札恋こいしましょ

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！ コミック 第１回

特別付録
その１ ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 B2サイズポスター
その２ ハイスコアゲーセンMAP

アップし、コースを極めろ！



ゴールまであとわずか、フルスロットルで一気にかけぬけろ！

タイトなコーナーの連続。2速・3速をうまく使ってクリアしろ。

ここからがコース最大の難所。プレイヤーのテクニックで大きくタイムに差が出るゾ。

第1チェックポイントを通過。これからが勝負だ。

トンネルを抜けると魔のヘアピンカーブだ。オーバースピードに注意しろ。

シグナルがレッドからグリーンへ、スタートダッシュで差をつけろ！

高速コーナーはクルマの性能が最大限に発揮される所だ。気をつけて行け！

■ラウンド構成 /ステージ構成は全部で5ステージ

Stage1：首都高速…スタートダッシュの後、短い直線と中高速コーナーが続く。
Stage2：郊外………直角カーブが主体。道路はフラット。
Stage3：高速道路…30度バンクがあり、広い車線、高速コーナーで構成される。
Stage4：峠道………つづらおりのタイトターンの連続。バイクが有利か？
Stage5：海岸線……峠道も抜け、ゴール目指してフルスロットル!!
＊各ステージの後半にはトンネルがあり、その入口がチェックポイントになっています。

業界初!! 新コンセプトCGドライブゲーム。遂に登場!!

デンジャラスカーブス

DANGEROUS CURVES™



●新コンセプト！異なる車種での対戦型レースゲーム。●リアルCGによる、迫力あるバトルシーンの連続。
●前方3段階のビューチェンジに加え、後方確認もできるリアビューボタンを新装備！
●通信機能搭載だから、車2台、バイク2台での白熱対戦もできる！

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

※ゲーム内容及び筐体の仕様外観は、改良のため予告なく変更する場合がございます。


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
"走り"を超チューン
峠を制する者こそが、スーパーバトルの勝利者となる。
クルマ対バイク
テクニック、集中力、勇気…しかし、これだけではこのスーパーバトルに勝つことはできない。
連続するコーナーを正確にクリアする『走りの戦略』が要求されるのだ。
なかでも最もデンジャラスで鍵を握っているのが"峠"だ。
アクセルワーク、ブレーキングポイント、ひとつのミスが命取りとなる。
油断するな！この峠を制することができるのは、本物の『走り屋』だけだ！
勝利をGet!
コース全公開。

新必殺技から超必殺まで一挙公開だい

THE KING OF Fighters'95
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

前号で説明できなかったシステム部分と各キャラごとの必殺技コマンドの公開だ。

担当：KFC-SC派ぴぐ



カウンターを使いこなすべし

今回はまず、前号で詳しく伝えることのできなかったカウンター攻撃の説明から入ろう。

前作のスルーアタックと比べてとりたてて変わったのは、その出し方。今回は攻撃避け(A+B)中にいずれかのボタンを押すことで出せるようになった。これで前作に比べて格段に出しやすくなったはずだ。

またスルーアタックと今回のカウンター攻撃では、大きく技自体の性能が変わっている。スルーアタックといえばまず出しにくい、当たってもダメージがないし転ばないとナイナイづくしであったが、カウンター攻撃は出しやすく当たればしっかりとダメージを与えることができる。しかもキャンセルがかかるうえに(相手側の)くらい時間が長いので簡単に必殺技につなげて連続技を出すことができる。



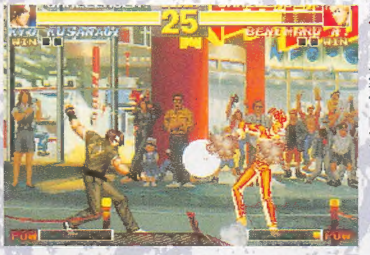
どれかのボタンを押せばカウンター攻撃になるぞ。



まずはA+Bで攻撃を避けておいて、

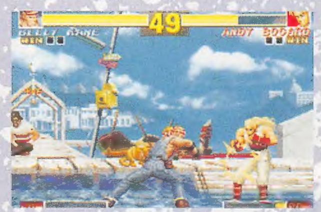
特にリーチの長い京サマ、ビリー、ユリ、あるいは上方向に攻撃が出るので対空として使っていけそうなラルフ、クラーク、テリーあたりは完全に使いこなせるようになっておく必要があるだろう。

カウンター攻撃は無敵状態から攻撃が出せるというのも重要なポイントのひとつだが、カウンター攻撃自体は完全無敵なわけではないので、その点には注意しよう。

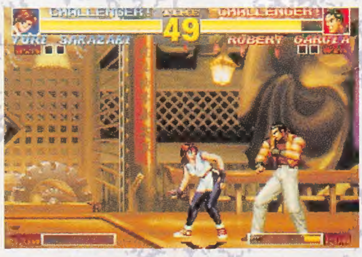


さらにキャンセルをかけて必殺技へつなごう。

それと挑発についてだが、前号では挑発のやり方は「一定間合いでCボタン」と説明したが、あらたに「B+Cボタン同時押し」に変更になった。これで相手の目の前で挑発という大胆な行動も可能になった。もちろんそんなことをしても自分の身を窮地にさらすことになるだけなので念のため。



ビリー避けは超長過ぎ。反則だ。



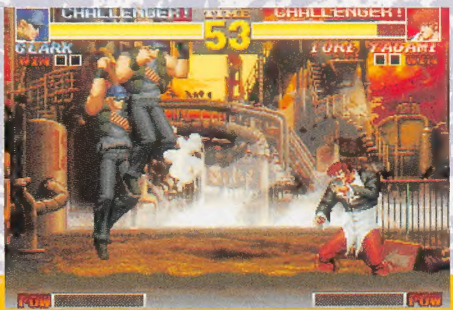
眼の前で挑発できるようになったぞ。

ゲームシステムに関する継承点

ここでは昔使えたテクニックの中で、今回も引き続き使用可能なものを紹介しよう。

●大ジャンプ

ジャンプしたい方向にコンと短くレバーを入れることで大ジャンプしてくれる。しかも今回はご丁寧にも残像がつくようになったので、一目でそれと確認できるようになっている。



残像つきでスッ跳んでいく大ジャンプ。使いこなすべし。

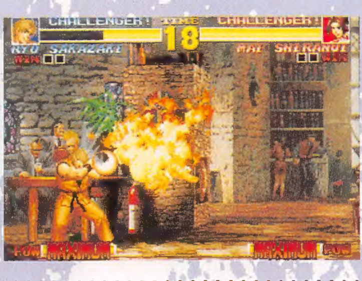
●**ガードキャンセル**

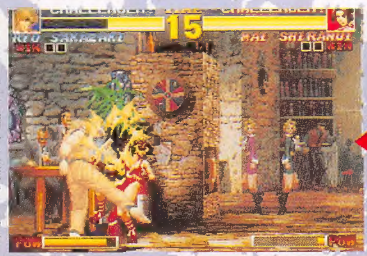
ややマイナーかもしれないが、KOFの世界にもガードキャンセルが存在する。連続して3回以上ガードが続いた場合、その3回目以降のガードモーションはキャンセルで必殺技を出すことができる。

ここでいう必殺技の種類に制限はなく、鬼焼きだろうが闇払いだろうが朧車だろうが、はたまた大蛇薙だろうが、なんでも好みの技を出すことができる。ただし、すべての技がガードキャンセルをした瞬間に無敵になれたりするわけではなく、その点は出した必殺技の本来の性質による。つまり京サマならガードキャンセルで狙うべきは鬼焼きか大蛇薙ということになるね。

というわけで、攻撃側は必殺技で削りにいくときはガードキャンセルを十分に警戒しなくてはならない。特に超必殺忍蜂や飛翔脚などのように連続で何度も削るようなものは危険と隣り合わせだということを覚えておくように。

またパワーゲージがマックス状態のときは、なんと一発目からガードキャンセルをかけることができる。今回はパワー溜めにかかる時間が大幅に短くなっているので、このことを知っているのと知らないのとでは大違いだぞ。





忍蜂だぁ～。マズい、削り殺される～、と見せかけて…、

オラオラァ、調子に乗ってんなよ。ガードキャンセル乱舞だ。

●**飛び道具連射**

アテナ、ケンスウでは必須のテクニックともいえる飛び道具連射。知らない人のために説明しておくと、飛び道具を撃って、その飛び道具がまだ画面内に残ってるうちに前か後ろにダッシュして再度飛び道具を撃てば、以後飛び道具を猛烈な勢いで撃ち続けることができるというもの。今回はハイデルンも自分でそれに近いことができる。





飛び道具を撃ったら、すぐダッシュ。

これで連射モードに突入だ。

●**空中超必殺技**

キム、リョウはなんと空中で鳳凰脚や龍虎乱舞といった超必殺技を出せる。前作でも出せることは出せたのだが、異様なまでに複雑怪奇なコマンドであったのと入力のシビアさのため、ほとんど狙ってできる代物ではなかったが、今回はどういうわけかいとも簡単に出せるようになった。

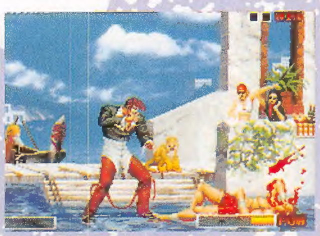
だが空中で出せるということに関してほぼメリットらしきものは見あたらない。まさに大道芸。



空中だって走る走る!!

●**気絶時の出血**

だいたい気絶したときというものは雰囲気的に判断できるものではあるが、なんらかの攻撃をくらって倒れる際に派手に血を吐いて倒れたら、それは正真正銘ホンモノの気絶であると瞬時に判断できる。



転倒時に血を吹いたらキゼツの証。

●**MAX状態持続時間**

パワーゲージを溜めるには相手の攻撃をくらう（ガードする）かA+B+C同時押しで自ら気合を入れるかの2通りの方法がある。

しかしこの両者の溜めには決定的な差異がある。くらいと気合注入のどちらでゲージがマックスになったかでパワーマックス状態の持続時間が大幅に変わってくるのだ。自分で気合を入れてマックス状態にしたほうがはるかに持続時間が長いので、ある程度ゲージが溜まったらなるべく気合溜めに入り、自力でマックス状態にもっていこう。



ここまで溜まったら、あとは自分でマックスにしよう。

ゲームシステムに関する変更点

それでは次に前作と比べて変更が加えられたところを見てみよう。

●**小足払いの連打がきかなくなった**

以前なら一発入ったら大変なことになった紅丸やキムの小足払いだが、今回は非常に連打がききづらくなっているので、小足連打からの居合蹴りや飛燕斬が怖くなくなった。ただし、ある程度は連射可能なキャラもいる。

●**超投げは消滅**

アテナ、チンなどは投げを行った際に超必殺技のコマンドを入力することで、超必殺技の分だけダメージを与えられたが、今回はそれはできなくなっている。

●**空中技もキャンセル可能**

ジャンプ攻撃にもキャンセルがかかるようになったので、空中虎煌拳や飛燕龍神脚をジャンプ攻撃から出せるようになった。もちろん飛翔脚も可能だ。

●**ハイデルンが少し普通の人になった**

対戦相手を恐怖のどん底に陥れたといわれる相打ちムーンスラッシャーならびにムーンスラッシャーは、さすがに普通のダメージに戻った。しかしムーンスラッシャー空振りからのストームブリンガーは弱体化したものの健在。

編集部のライター陣としても変更が加えられているかどうか、最も気になる点のひとつであったが、削除されたことに関する意見は賛否両論。



以前ほどは怖くはなくなった。今回は相打ちでも人並みの減りだ。

●**声が変わった**

餓狼チームの3人と舞は餓狼3での声が使われている。そのほかにもアテナや京サマなども声が変わっている。個人的には「燃えたろ」は前作のままのほうがよかったなぁ。

●**勝ちポーズの追加**

各キャラとも勝ちポーズが増えて、ひとり2種類になった。今のところ勝ちポーズの選択方法は不明。

※注…今回の記事は開発途中のバージョンに基づいているため、実際の完成版では少々異なっている場合があるかもしれませんが、あらかじめ了承くださいますようお願いします。

血の運命、青炎となりて敵を滅せよ――

KOF'95 ライバルチーム

発売間近（発売中?）ということで、具体的な技の性能や戦法まで突っ込んでみよう。

担当：復活I.M.C.ハマー

八神　庵

投げ技	逆剝ぎ	→or←+C
	屑風	→or←+D
特殊技	外式・夢弾	→+C・C
	外式・轟斧　陰"死神"	→+D
	外式・百合折り	ジャンプ中←+D
必殺技	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回連続入力）
	弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→+C

如月影二

投げ技	空中一本背負い	→or←+CorD
必殺技	気孔砲	↓↘→AorC
	流影陣	←↙↓↘→AorC
	天馬脚	↓↙←↖+BorD
	霞斬り	↓↙←AorC
	骨破斬り	→↘↓↙←+BorD
	斬鉄波	↓↘→↘↓↙←AorC
	影うつし	↓↘→+BorD
超必殺技	斬鉄蟷螂拳	←↙↓↘→↘↓+B

ビリー・カーン

投げ技	一本釣り投げ	→or←+CorD
特殊技	棒高跳び蹴り	→+D
必殺技	旋風棍	AorC連打
	雀落とし	↓↙←↖+AorC
	三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
	旋風飛翔棍	↙↓↘→+BorD
超必殺技	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AC







八神　庵

●百八式・闇払い
京のものと同じ飛び道具。隙は小さいぞ。

●百式・鬼焼き
これまた京のと同じ、無敵迎撃技。

●百弐拾七式・葵花
3回連続で入力することにより、フック→アッパー→叩きつけという3段攻撃になる。



いい間合いなら闇払いヒット中にも当てられる。

移動距離が長く（特に大）出も早いので、小技にキャンセルをかけてもつながる。

●弐百拾弐式・琴月　陰
突進してから肘→つかみ倒しの2段攻撃をする。出るまでに多少の隙はあるものの、ガードされても反撃は受けない。



端～端で闇払いを出したらこれで追っかけろ。

●禁千弐百拾壱式・八稚女
いわゆる突進系乱舞技。出が早いうえに突進の姿勢がダッシュと同じなので、一部の飛び道具をくぐって抜けることが可能だ（詳しくは後述）。連続技にも使える。

●外式・夢弾
リーチの長い2段パンチ。それ以外の特徴は、今のところ特になし。

●外式・轟斧　陰"死神"
京の轟斧同様しゃがみガード不可だが、しゃがんでいる相手にも2ヒットする。

●外式・百合折り
自分の後ろに向かって蹴りを出す。結構届くし、当たると普通のめくり同様ひきずられてくるので、強力な連続技につなぎやすい。



この距離を「後ろから」攻撃している。当たったら大パンチにつなごう。

飛び道具・無敵対空・突進技と「スタンダード三種の神器」を持ち、なおかつしゃがみガード崩し技にめくり攻撃も完備。小足払いの連打が効き全体的なリーチも長いという、まさに至れり尽くせりの万能キャラ。

よって、いかなる状況・間合いであろうと、臨機応変に攻撃が可能だ。基本パターンとしても、跳ばせて落としてもいいし、上から横からガンガン連続攻撃を狙うこともできる。特に攻める時有効なのが、百合折りと葵花。百合折りは明らかに相手を跳び越してしまっている場合でも後ろに攻撃できるので、至近距離のラッシュを突然やめたり八イジャンプから仕掛けたりして使おう。もし跳び蹴りか百合折りが入ったら、近立ち大パンチ→大闇払いで気絶だ。葵花は連続技や奇襲、遠間での反撃技にと大活躍する。通常は移動距離の長い大を使おう。小足払い連打からキャンセルでつながるのが強み。



立ち大キックも長い長い。



へなちょこ扇子なんぞゴミほどの価値もないわー

庵のダッシュは地上走りで、地上必殺技でキャンセルできる。ちょっと走って鬼焼きや葵花が出せるのはオイシイかも。さらにこのときかなり低い姿勢になるので一部の飛び道具なら下をくぐれてしまう。

攻めても守っても「かなり」強い庵。京のような中途半端さを感じさせない、まさに本能のままに闘えるキャラだ。

如月　影二

●気孔砲
自分の目の前に気をぶつける技。龍虎2に比べ技の出が早くなり、射程も長くなった。ちなみに飛び道具を消すこともできる。

●流影陣
気孔砲と似た性質を持つが、こちらは飛び道具を跳ね返す。もちろん返した飛び道具は相

覇王翔吼拳だってOK。
手に当たるぞ。



●天馬脚
龍虎2とは違い、一度ヒットしたらジャンプ中相手を蹴りまくる技になった。

昇りで蹴ったら…、





まだ蹴ってる。でもしゃがみガードOKなのであった。

●霞み斬り
肩口から一気に光気を振り降ろす。全体的に隙が少なく、判定もデカい。飛び道具も消してくれる。

●骨破斬り
高速で間合いを詰め、すれ違いざまに一撃を与える技。大小の違いは移動スピードだけで、技自体は必ず相手の近くで発動する。今のところ隙が全くといっていいほどなく、威力も超高い。

●斬鉄波
龍虎2で超必殺技だった影二唯一の飛び道具。出るまでが早いのでそこそこ使える。

●影うつし
今回新しく追加された技で、今はなきラッキービジョンとほぼ同じ、残像を残しつつ移動する。



移動距離がちょっと長いかな? 裏に回って混乱させろ。

●斬鉄蟷螂拳
お馴染みの突進系乱舞技。移動スピードがあがって技の出も早くなり、連続技に使えるようになった。

影二は間合いによって、特徴的な数々の必殺技を上手に使いこなさなければならないテクニカルな面を持つ。

画面端と端ぐらいの遠距離では、斬鉄波が役に立つ。覇王翔吼拳に比べ全体の隙が小さく、普通の飛び道具も貫通してくれるからだ。相手がこれをジャンプや攻撃避けで避けるようなら、ダッシュor影うつしor骨破斬りで近付いて接近戦や投げが狙える。

中間距離では主に、長い立ち小キックと霞斬りで付かず離れずの間合いから牽制しつつ、跳び込みのチャンスを狙う。影二のしゃがみ攻撃はリ



2段技なので落ち着いて入力できる。斬鉄蟷螂拳につなげ!!

ーチがないので、立ち小キックは常に意識しておこう。なお、跳び込みに使う技は大キック。2段技になっていて、1段目は昇りでしゃがみガードに当てることもできる。

至近距離でも大キックが活躍する。これまた2段技で、1、2発目のどちらにもキャンセルがかかるスグレモノだ。斬鉄波と影うつし以外の必殺技なら連続でつながるぞ。

一応しゃがみ大パンチが対空になるが、あまり強くはない。跳び込むヒマもないぐらいに手数で圧倒しよう。

ビリー・カーン

●旋風棍
近距離の相手に対し棍を回して攻撃するお馴染みの技。通常技なら、カウンター攻撃も含めすべてに強制キャンセルをかけられる。

●雀落とし
コマンドが変わりいつでも出せるようになった。技の出も早くなっている。

●三節棍中段打ち
これも溜めではなくなって使いやすい。大攻撃にキャンセルで連続技にも使える。



ビリーのメイン必殺技。とにかく届くぞ。

●旋風飛翔棍
上空に跳び上がり棍を回しつつ急降下する。画面外に見えなくなったときにレバー左右で落下地点を調節できるぞ。

●超火炎旋風棍
炎をまとった旋風棍から火輪を飛ばす技。近距離で回転中の棍をまともにくらうと火輪まで全部入り、体力ゲージ約8割の大ダメージ。

●棒高跳び蹴り
餓狼スペでの小キックが特殊入力技になり、当たると倒れるようになった。キャンセルはかからないぞ(旋風棍も)。

この破壊力! 飛び道具の部分だけでゲージ半分はいける。



ビリーといえば、あの長~い棒。今回もあのリーチは健在で、特にリニューアルされた遠大パンチ・吹っ飛ばし・カウンターアタックの性能がよく、中でもカウンターアタックはキャンセルで中段打ちにつながるため、主戦力として使っていける。ただし目の前



攻撃避けからこんなに長い攻撃が出るなんて…。

の相手には当たらないので、もしスカったらパンチボタンを連打してみよう。強制キャンセルで旋風棍が出てくれるので結構安心。

ビリーは地上・空中共に吹っ飛ばし攻撃が強い。地上版のリーチ・出の早さ・判定は申し分ないし、空中版は下に強い。しゃがみ大パンチにキャンセルがかからないので単発がメインになっているが、'95では一発一発の破壊力が全体的に高めなのであまり気にならないだろう。

ピンチになったら超火炎旋風棍の出番だ。コマンドが簡単になり気楽に使えて、さらにガードキャンセルでも狙えるのが強み。ガードされても反撃はされないので(さすがに避けられるとマズいが)、何度も練習していつでも出せるようにしておきたい。

とにかく狙い目は、カウンターアタックキャンセル中段打ちと吹っ飛ばし攻撃。チクチク単発で相手を徹底的に離して闘おう。

跳び込むならこれ。早めに出そう。





このイヤらしさが、ビリーらしいと言えばらしい。

地震、雷、火事、ん？親父はど〜した？

KOF'95 京サマチーム

前作での欠点を補う新必殺技が3人に追加。
とりあえず、いおりんには負けたくねぇ。

担当：KFC-SC派ぴく

オールマイティー型の京サマ、スピード型の紅丸、パワー型のゴローちゃんと三者三様のタイプが揃っていてバランスのとれた主人公チーム。

さすがに主人公チームだけあって、追加された新必殺技も他チームより多くなっている。あらたに覚えることも多いが、裏を返せばそれだけやりがいもあれば新鮮さもあるということだ。

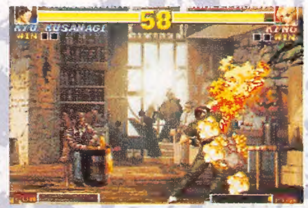
草薙京

京サマの新必殺技は七拾五式 改と弐百拾弐式・琴月 陽だ。

七拾五式 改は少しだけ前に踏み込んで蹴りを放つというもの。コマンドを入れた後にボタンを2度ポポンと押せば二段蹴りになる。

ちなみに七拾五式とは前作では近距離立ち大キックのことであったが、今回は必殺技としてグレードアップしたようだ。

もうひとつの新必殺技、弐百拾弐式・琴月 陽は高速で相手に向かって突進していき、肘打ちから相手を持ち上げて爆破するという過激な技だ。



うりゃ〜、燃えろぉっっ!!爆発がイカすぜ。

通常技は近距離立ち大キックだけでなく、大足払いも変更が加えられている。今回の大足払いは普通の単発の足払いとなり、前作の二段足払い(八拾八式)はレバー⬊+Dという特殊入力技になった。リーチは八拾八式のほうが長いが、キャンセルがかからないという欠点もあるので、大足払いと八拾八式のどちらを使うかは状況次第といえるだろう。

また超必殺技の大蛇薙はコマンド完成後にCボタンを押しっぱなしにすることで、上半身無敵の状態を保ったままにすることができる。その状態でボタンを離せば炎に包まれて突進していくぞ。



Cボタン押しっぱなしで、このポーズのまま待機できる。おっと、動いたら火ダルマだぜ。

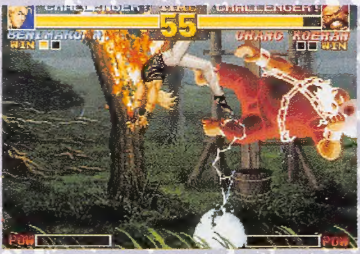
二階堂紅丸

対空防御の弱さゆえ攻め込まれるとツライ闘いを強いられた前作だが、今回は対空技としてスーパー稲妻キック(通称ベニサマー)を身に付けた。ただし、技の出かかりが弱いため引き付けて出すのではなく、なるべく早めに出して上空で撃墜しよう。



溜めはいらないぞ。なるべく早めに出そう。

もうひとつの新必殺技の反動三段蹴りは、居合蹴りの最中にコマンドを入力することで連続して大キック→スーパー稲妻キックへとつながる技だ。今回は昔のように小足払いが連打できなくなっているので、その分のダメージを補う意味でも非常に大事な技であることは間違いない。



真空片手駒のお次は反動三段蹴り。もちろん次は幻影…？

大門五郎

ゴローちゃんの新技はやはり投げ技。とはいっても普通の投げ技ではなく、鳳凰脚や龍虎乱舞のような打撃技っぽい投げと言ったほうが近いだろう。

雲つかみ投げはなんと空中にいる相手をひっつかんでしまうという大技だ。完全な対空技と考えてもらって構わないのだが、これも技が出るのが遅いので、敵が跳んできたのを見てから反応するというよりも、跳び込んできそうだなとあらかじめ予想できたときにやや先読み気味に使うといいだろう。



ついに対空技を装備。ちなみに背の高い相手なら地上でもつかめる。

もうひとつの新必殺技の切り株返しは地上の敵に対する投げ技。特長は、その異様なまでの投げ間合いの広さにある。画面の3分の1ほどの投げ間合いがあるので、相手が油断していたらポイポイ投げてやろう。そのかわり空振りしたときのスキはきわめて大きいので、そこんとこは要注意だ。

ちなみに大の地雷震は腕を振り上げるだけのフェイント技になっているぞ。



ウラァ〜、近付いてこんか〜い。

草薙 京

投げ技	一刹背負い投げ	➡or⬅+C
特殊技	外式 轟斧 陽	➡+D
	八拾八式	⬊+D
	外式 奈落落とし	ジャンプ中⬋or⬇or⬊+C
必殺技	百八式 闇払い	⬇⬊➡+AorC
	百式 鬼焼き	➡⬇⬊+AorC
	百壱式 朧車	⬅⬇⬋+BorD
	弐百拾弐式 琴月 陽	➡⬊⬇⬋⬅+BorD
	七拾五式 改	⬇⬊➡+B・BorD・D
超必殺技	裏百八式 大蛇薙	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+C

二階堂紅丸

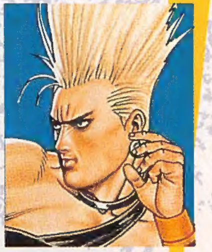
投げ技	フロントスープレックス	➡or⬅+CorD
	スピニングニードロップ	ジャンプ中⬋or⬇or⬊+CorD
特殊技	フライングドリル	ジャンプ中⬋or⬇or⬊+D
必殺技	雷靭拳	➡⬇⬊+AorC
	真空片手駒	➡⬊⬇⬋⬅+BorD
	居合蹴り	⬇⬊➡+BorD
	反動三段蹴り	居合蹴り中⬇⬆+BorD
	スーパー稲妻キック	⬇⬆+BorD
超必殺技	雷光拳	⬇⬊➡⬇⬊+C

大門五郎

投げ技	十字締め	➡+C
	横車	⬅+C
	送り足払い	➡or⬅+D
必殺技	地雷震	➡⬇⬊+AorC
	超受け身	⬇⬋⬅+BorD
	超大外刈り	接近して➡⬋⬇⬊+D
	天地返し	接近して➡⬊⬇⬋⬅➡+C
	雲つかみ投げ	⬅⬋⬇⬊➡+A
	切り株返し	⬅⬋⬇⬊➡+C
超必殺技	地獄極楽落とし	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+C







KOF'95 餓狼チーム

『俺たちがいなきゃ、始まらねぇだろ!!』

伝説の格闘野郎ボガード兄弟+ワン。SNK格闘ゲーム代表の意地にかけても負けるわけにゃいかないね。

担当:ハマー&N.o&びぐ

テリー・ボガード

投げ技	バスタースルー	➡or⬅+CorD
特殊技	バックナックル	➡+D
必殺技	バーンナックル	⬇↙⬅+AorC
	パワーウェイブ	⬇↘➡+AorC
	ライジングタックル	⬇ため⬆+AorC
	クラックシュート	⬇↙⬅↖+BorD
	パワーダンク	➡⬇↘+BorD
超必殺技	パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡+BC

アンディ・ボガード

投げ技	抱え込み投げ	➡or⬅+CorD
必殺技	昇龍弾	➡⬇↘+AorC
	斬影拳	↙ため➡+AorC
	飛翔拳	⬇↙⬅+AorC
	空破弾	↙↗+BorD
	撃壁背水掌(3回連続入力)	⬇↙⬅+BorD
超必殺技	超裂破弾	⬇ため↘➡+BD

ジョー・ヒガシ

投げ技	レッグスルー	➡or⬅+C
	ひざ地獄	➡or⬅+D
特殊技	スライディングキック	↘+D
必殺技	ハリケーンアッパー	⬅↙⬇↘➡+AorC
	スラッシュキック	↙↗+BorD
	タイガーキック	⬇↘➡↗+BorD
	爆烈拳	AorC連打
	爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中に⬇↘➡+AorC
	黄金のかかと	⬇↙⬅+BorD
超必殺技	スクリューアッパー	➡⬅↙⬇↘+BC

『最強は1チームでいい』

テリー、アンディ、ジョーの3人組はKOF'94でも猛威を振るったチームだが、'95ではそれぞれ餓狼3で会得した技や新必殺技を引っさげて帰ってきた。今大会の台風の目となるか…。

アンディ・ボガード

餓狼3の"不知火アンディ"は今回はお休み。あのファイヤーマークがまぶしい、見慣れたアンディでKOF'95には参戦だ。空破弾は復活して、多段ケズリ技になり、斬影拳は再び溜め技へ。昇龍弾はグラフィックは餓狼シリーズのものだが、コマンドは餓狼3の➡⬇↘へと。これで斬影拳のミスでこの技が出ることはなくなった。

お待ちかねのアンディの新技は「撃壁背水掌」。この技はコンビネーションアーツのような感じだがコマンドを3回入力するタイプで、途中で止めていろいろ連携できそう。なんか妙にカッコイイのでぜひ攻めのバリエーションに加えてみてほしい。



ホッホッハッ!!ってな感じで次に掌打のコンビネーションを打ち込む。

テリー・ボガード

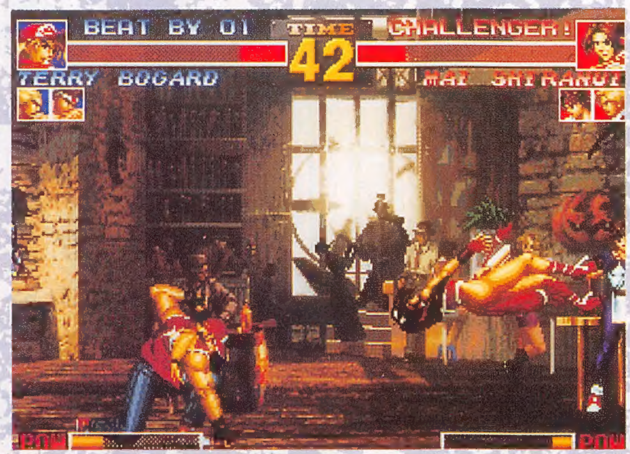
'94では強烈な連続技と無敵のライジングタックルでブイブイ言わせていたテリーだが、'95ではどうだろう。

まず、各必殺技の気絶値が抑えられたために、一回の跳び蹴りで気絶させることができなくなってしまった。でも相変わらず大パンチからの必殺技は減るのでちょっと安心。

技は全体的に餓狼3を踏襲しており、パワーダンクが追加され、クラックも大なら3発入るようになっている。パワーダンクは下りのみがヒットしても相手をダウンさせることができるようになっていて、結構狙って使っていける。あっ、ライジングタックルは変わらず残っているぞ。



通常技の感覚はほぼ前と同じ。J大Kも相変わらずめくりやすい。



連続技もバッチリだ。J大→近大P×2→ゲイザーでご覧の通り!

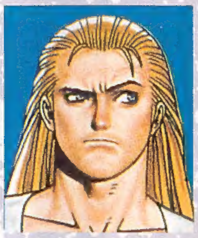
特殊入力技としてレバー前+Cのバックナックルが追加されている。これはもの凄くリーチが長い(スタート時の間合いからでも届く!!しかも2段技)ので、飛び道具の後のフォローなどに使えそう。

ジョー・ヒガシ

ヒガシの新必殺技は餓狼伝説3でもすっかりお馴染みの黄金のカカトだ。しかしながらグラフィックがKOF風になっているので、すでに今はなきラッキー・グローバー(覚えてる?)のサイクロンブレイクを偲ばせる。









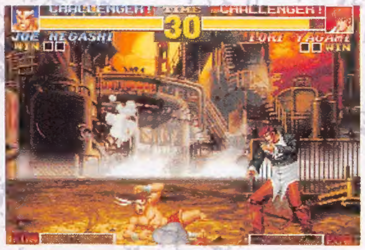
ラッキーライクな黄金のカカトだ。

爆烈拳が健在なのもヒガシ使いにとってはウレシい限りだ。しかもその爆烈拳、モーション中に⬇↘➡+AorCで強制的にフィニッシュのアッパーにすることができる。

ヒガシの必殺技は、いずれも出るのが早いので安心して使うことができる。特に飛び道具のハリケーンアッパーと無敵対空のタイガーキックは重要だ。

忘れちゃいけない超必殺技のスクリューアッパーも出るのが早い。しかもわずかながら竜巻が前進するようになっているので、よりいっそう当てやすくなっている。

ちなみに、しゃがみ大キックも足払いとスライディングの二種類があるぞ。



スライディングはレバー↘+Dだぞ。

安定した強さ、今度こそ最強を目指せるか!?

前大会KOF'94では、チーム全体を通してみて共通コマンドも多く、闘いやすさでは群を抜いていた龍虎チーム。その安定した強さは'95になっても健在だ。

リョウ・サカザキ

なんと、リョウのみ特殊技「氷柱割り」を会得。この技はしゃがみガード不可の中段技!!あと、この名前どこかで聞いたことないかな?そう、あの「龍虎の拳」のボーナスステージの「氷柱割り!!」のことだ。修行の成果アリ♡

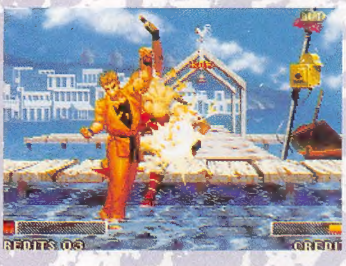
もうひとつの新技「極限流連舞拳」は早い話がコマンド投げ扱い。しかし、間合いがかなり広いのでズルイ技になりそう。

目立たない変更として、ビルトアッパーのコマンド入力が挙げられる。前回はすぐ覇王翔吼拳に化けてしまったが今回はちゃんと直っているぞ。

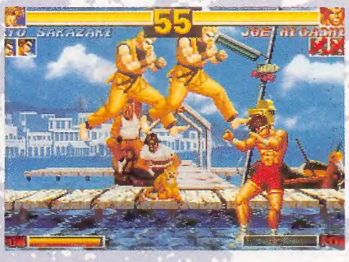
そして龍虎乱舞…。この技はガードされたときの隙が少しだけ小さくなった。さらに空中で入力しても発動する…。この空中乱舞は'94でも複雑なコマンドで出せたが、'95ではただ空中で乱舞コマンドを入力すればいい。



チョ〜ップ!!実はしゃがみガード不可。なんてすばらしい技なんでしょう…。



連舞拳は間合いの広いコマンド投げと考えよう。つまり、ガード不可能…。



これでウワサの空中龍虎乱舞も自在に出せるよ。

ロバート・ガルシア

いつもリョウの影に隠れがちなロバート。'95でも残念ながらリョウを越えることはできないようだ。

キャラの性能としては、タイニー版リョウ、といった感じで使える。しかし、リーチが短いのはいかんともしがたい。前回のように、ダッシュ中に飛燕龍神脚が出せるのでホント相変わらずだなぁ、という印象を受ける。大飛燕疾風脚で吹っとんでいる相手に、暫烈拳や虎煌拳などの追い打ちが入るのもちゃんと残っているぞ。



ダッシュからの龍神脚。当てにくいけどフェイントにいい。フェイントっぽく攻めるといい。

あと、大飛燕の一発目がヒットしたら何か必殺技のコマンドを入力。するとなぜか一発目で止めることができる、アレも残ってますぜ…。

タクマ・サカザキ

「一撃必殺の鬼」、タクマは

新、というほど新しくはないが、タクマは翔乱脚が2バージョンに増えた。まず最初は'94と同じく、近距離で通常技キャンセルからつながるもの。通称「モズキャンセル」といわれる、間合い外から技を強制キャンセルさせるだけの機能も残っているので、連続技に使えるかも。もうひとつは龍虎乱舞のように走っていって仕掛ける翔乱脚。いきなり突進するので脅威となりそう。



虎煌拳→新翔乱脚はCPU戦で有効。対戦でも目前から出されたら反応できんわなあ…。

「オラオラ、どないしたんや!?」 KOF'95 龍虎チーム

無敵の龍に最強の虎、そしてガンコオヤジ…。この3人のいく手に敵はいない!!

リョウ・サカザキ

投げ技	巴投げ	➡or⬅+CorD
特殊技	氷柱割り	➡+C
必殺技	虎煌拳	⬇↘➡+AorC
	飛燕疾風脚	↙ため➡+BorD
	虎砲	➡⬇↘+AorC
	覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡+AorC
	暫烈拳	➡↘⬇↙⬅+AorC
	空中虎煌拳	ジャンプ中⬇↘➡+AorC
	極限流連舞拳	接近して⬅↙⬇↘➡+C
超必殺技	龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅+C

ロバート・ガルシア

投げ技	首切り投げ	➡or⬅+CorD
必殺技	龍撃拳	⬇↘➡+AorC
	飛燕疾風脚	↙ため➡+BorD
	龍牙	➡⬇↘+AorC
	覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡+AorC
	幻影脚	➡↘⬇↙⬅+BorD
	飛燕龍神脚	ジャンプ中⬇↙⬅+BorD
	極限流連舞脚	接近して⬅↙⬇↘➡+D
超必殺技	龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅+C

タクマ・サカザキ

投げ技	一本背負い	➡or⬅+CorD
必殺技	虎煌拳	⬇↘➡+AorC
	飛燕疾風脚	↙ため➡+BorD
	翔乱脚(コマンド投げ)	接近して➡↘⬇↙⬅+B
	翔乱脚(移動投げ)	➡↘⬇↙⬅+D
	暫烈拳	➡↘⬇↙⬅+AorC
	覇王至高拳	➡⬅↙⬇↘➡+AorC
超必殺技	龍虎乱舞	⬇↘➡⬅➡+AC







いくわよ〜ん!!

KOF'95 女性格闘家チーム

新しく必殺技を身につけ、さらなる飛躍を遂げて帰ってきた。今度こそいけるぜ！

担当：宮K-T.A.Nいやっほ〜い!!

ユリ・サカザキ

投げ技	さいれんと投げ	➡or⬅+CorD
	燕落とし	ジャンプ中⬋or⬇or⬊+CorD
特殊技	燕翼	➡+D
必殺技	虎煌拳	⬇⬊➡+AorC
	砕破（サイファ）	⬇⬋⬅+AorC
	雷煌拳	⬇⬊➡+BorD
	百烈びんた（コマンド投げ）	接近して➡⬊⬇⬋⬅+A
	百烈びんた（移動投げ）	➡⬊⬇⬋⬅+C
	ユリちょうアッパー	➡⬇⬊+AorC
	覇王翔吼拳	➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC
超必殺技	飛燕鳳凰脚	➡⬅➡⬊⬇⬋⬅+BC

不知火　舞

投げ技	風車崩し	➡or⬅+CorD
	夢桜	ジャンプ中⬋or⬇or⬊+D
特殊技	大輪風車落とし	ジャンプ中⬋or⬇or⬊+C
必殺技	花蝶扇	⬇⬊➡+AorC
	龍炎舞	⬇⬋⬅+AorC
	必殺忍蜂	⬅⬋⬇⬊➡+BorD
	ムササビの舞	⬇ため⬆+AorC（長く押す）
		ジャンプ中⬇⬋⬅+AorC
	飛翔龍炎陣	➡⬇⬊+BorD
超必殺技	超必殺忍蜂	➡⬋➡+BC

キング

投げ技	フックバスター	➡or⬅+CorD
特殊技	スライディングキック	⬊+D
必殺技	ベノムストライク	⬇⬊➡+BorD
	トルネードキック	➡⬊⬇⬋⬅+BorD
	トラップショット	➡⬇⬊+BorD
	ダブルストライク	➡⬅➡⬊⬇+BorD
	サプライズローズ	⬇⬋⬅⬉+BorD
超必殺技	イリュージョンダンス	⬅➡⬊⬇⬋⬅+BD


ここで入力すると、


ここまで前進してアッパー！

まず、全体的に言うと、飛び道具の隙が少なくなり、前作のように、見てから間に合うということがなくなった。

これは、とても嬉しい変更点だ。

そのほかにも、信頼できる対空技が追加され、確実にパワーアップして帰ってきた。

すべての技を使いつくし、頂点を目指そう。

ユリ・サカザキ

この娘の持つ、新しく追加された対空技、その名も"ユリちょうアッパー"だ。

リョウの持つ虎砲のようなもので、小だとその場で出すが、大で出すと、少し前に進んでから出るようになっているぞ。

そして、百烈ビンタに変更がなされ、まず、コマンドが変わったことが挙げられる。

小は接近しなければひっぱたけないが、大ならば、相手に向かって走って突っ込んでひっぱたく形になる。

もちろん、相手がガードしてしまえば叩けないよ。

しかし、間合いを中間距離に保ちつつ、いきなり出すことによって、ひっぱたける確率はアップしそうだ。

なにより嬉しいのは、虎煌拳や砕破の硬直が少なくなったことですね。

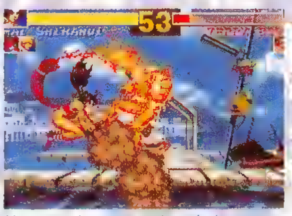
飛燕鳳凰脚は、移動は速くなったが、ガードされると、やはり投げられやすいようだ。

不知火舞

対空技として付け加わったのが、"飛翔龍炎陣"という技。

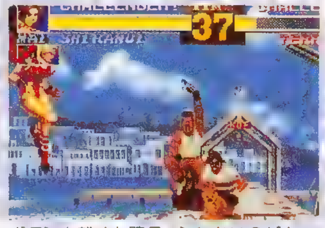
押すボタンによって変わるところは、上昇する高さが違うところにある。

小は低く、大は高い。


待ってたよ〜。こんなのを！

それと、大きく変わったのが"ムササビの舞"である。

普通に出したときは、ボタンを押しっぱなしにしておかないと、ムササビの舞にはならず、画面端にいって、そのまま真下に着地するようになっている。


ボタンを離すと壁ターンしないのだよ。

これは、フェイントとしても、逃げることにも使えそうだ。小と大で出した場合でも、斜め下に突撃する角度が違うのである。

そして、ジャンプ中に、いつでも出せるというのも面白い。このことによって、いろいろな、攻防のバリエーションが成り立ちそうだね。

龍炎舞は、グラフィックが描き直され、リーチも長くなっているぞ。通常技も、少なからず、変更がなされているのだ。

キング

エースのキンちゃんここにあり、ということで、新しくはないが、龍虎2で超必殺技であったサプライズローズが、復活した。とは言っても、普通の必殺技扱いなので、ガードは可能である。

そして、空中で相手の顔を何発蹴るというものではなく、一度ヒットしたら、そのまま蹴りながら下に着地するようになっている。

小と大では、飛距離に差があるくらいかな？

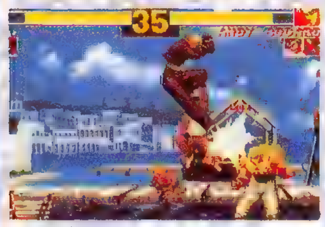
そのかわりと言ってはなんですが、猛襲脚がなくなりました。

このことによって、トルネードキックやイリュージョンダンスが、猛襲脚に化けるという心配がなくなった。

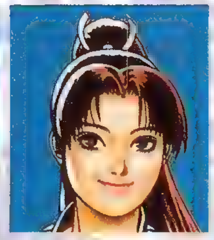
通常技では、大足払いが滑らなくなり、レバーを斜め下に入れることによって、スライディングになる。

相変わらず、ベノムの性能はいいよ。切れ味抜群だ！

唯一残念なのは、イリュージョンが…やっぱり弱体化してました。涙一筋…。


ここで踏むと、


着地するまで踏み続けるですよ！


我らの力、正義のために！ サイコソルジャーチーム

KOF'95

なかなかパワーアップした超能力戦士たち。今回も正義のために、超能力を開放しろ！

担当 超凡人非戦闘員MoMo

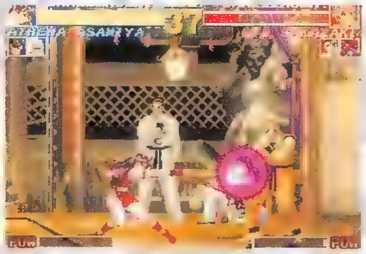
機動力のアテナ、バランスの拳崇、一撃必殺の鎮元斎と、一見するとバラバラだが、実はバランスのとれているサイコソルジャーチーム。どのキャラも全体的に見ればパワーアップしているので、なかなか強いチームかも。

麻宮アテナ

セーラー服で登場し、「アテナいっきまーす」の声で人気を集めたアテナ。アテナの一番の変更点は、**セーラー服が夏服になった**ことだろう。スカートも短くなり、よい感じだ。また、戦闘時の道着も半袖になり、この夏もバッチリだぞ。…などと、くだらないことばかり言っておらずに、キャラ性能の説明だ。

アテナの新技であるサイコソードは、見た目どおりの対空技として使える技だ。無敵時間こそないが、その役割は十分に果たしてくれるだろう。また連続技としても使えるので、前作で足りなかった攻撃力もカバーできるぞ。この技は空中で出すことができるので、いろいろな使い方ができそうだ。


おお！アテナの制服が夏服に。左が公立、右が私立というのはどうだろう？


クリスタルビットを飛ばせるようになった、クリスタルシュート。貫通力もあるぞ。

もう一つの新技は、超必殺技のクリスタルビットを弾として飛ばす、クリスタルシュートだ。この新技のおかげで、クリスタルビットをいつでも終わらせることが可能になったのだ。しかし、クリスタルシュートは出るまでが遅いので、なかなか当たらないぞ。

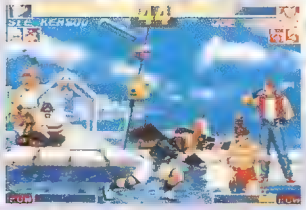
椎拳崇

前作から対空技、飛び道具、突進技と格闘の基本と言える技を全て持っており、とてもバランスのとれている拳崇。

今回は必殺技よりも、通常技方面に多くの進化が見られている。新しく覚えた特殊技で、とにかく使えそうなのが虎撲手だ。なぜこの技が強いかと言うと、虎撲手は下段ガードが不可能だからだ。小技などを当てておいて出したり、相手の起き上がりなどに重ねると効果的だ。

もう一つの特殊技、後旋腿は、前作の大キックと同じだが、より前進するぞ。リーチはあるが、しゃがんでいる相手には当たらないのが欠点だ。

新しく覚えた必殺技は龍爪撃だけ。この技は、フェニックスアロー拳崇版と考えてもらうと解かりやすい。フェニックスアローよりは使いやすそうだが…。実戦での有効性は、まだ未知数だ。


下段ガードができない、虎撲手。なかなか使えそう技だ。


まさに、フェニックスアロー拳崇版だ。

鎮元斎

前作では「一発じじい」とか「地獄のポイントゲッター」などと呼ばれていた鎮だが、今回はさすがに弱体化してしまったのだ。

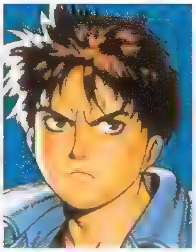
とにかく目立つのは、ジャンプ大パンチ→小パンチ連打の連続技がなくなったことだろう。小パンチが2～3発ぐらいしか入らなくなったのだ。まあ、残っていてもまずいからね。

また、もう1つなくなった技がある。それは、鬼酔酒だ。酒を控えるためなのかは定かではないが、なくなってしまった。前作でも使い道のない技だったので、別になくなってもよいのだが。

新たに覚えた技は、回転しながら連続で打撃を与える、柳燐蓬莱だ。この技は、弱で出すといきなり跳び上がって打撃を与えるので、先読み対空技として使えそう。強は、地上で何発か打撃を与えてから、さらに跳び上がるので、強力な連続技用、といった感じだろう。


浮いた相手に、さらに追い打ちだ！


最初は地上でボコボコ当てて…、







麻宮アテナ

投げ技	サイキックスルー	→or←+CorD
	サイキックシュート	ジャンプ中↙or↓or↘+CorD
特殊技	フェニックスボム	ジャンプ中↙or↓or↘+D
必殺技	サイコボールアタック	↓↙←+AorC
	サイコリフレクター	←↙↓↘→+BorD
	フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+AorC
	サイコソード	→↓↘+AorC
超必殺技	シャンニング クリスタルビット	←→↘↓↙←↖+BC
	クリスタルシュート (超必殺技出現中)	↓↙←+AorC

椎 拳崇

投げ技	発勁	→or←+C
	巴投げ	→or←+D
特殊技	虎撲手	→+C
	後旋腿	→+D
必殺技	超球弾	↓↙←+AorC
	龍顎砕	←↓↙+BorD
	龍連牙	←↙↓↘→+AorC
	龍爪撃	ジャンプ中↓↙←+AorC
超必殺技	神龍天舞脚	↓↘→←→+D

鎮 元斎

投げ技	強飲酒	→or←+C
	逆脚投げ	→or←+D
必殺技	瓢箪撃	↓↙←+AorC
	柳燐蓬莱	→↓↘+AorC
	回転的空突撃	←↙↓↘→+AorC
超必殺技	轟欄炎砲	↓↘→↓↘+C

ハマりは必至!あふれる期待!!
天地を揺るがす超新作!

やはり我らの力が必要か KOF'95 怒チーム

秘密満載のハイデルン。元気満点のラルフ。ユニット[illegible]力UPのクラーク。3人は健在だ。

担当 KAL

ハイデルン

投げ技	リードベルチャー	→or←+CorD
	ハイデルンインフェルノ	シャンプ中↙or↓or↘+CorD
必殺技	ムーンスラッシャー	↓ため↑+AorC
	クロスカッター	←ため→+AorC
	ネックローリング	↓ため↑+BorD
	ストームブリンガー	接近して→↘↓↙←+C
超必殺技	ファイナルブリンガー	←ため↓↑+BC

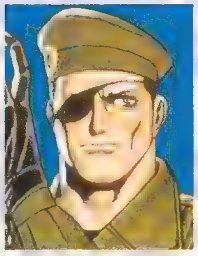
ラルフ

投げ技	高角度喉輪落とし	→or←+CorD
必殺技	バルカンパンチ	AorC連打
	ガトリングアタック	←ため→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+D
	急降下爆弾パンチ	↓ため↑+AorC
超必殺技	バリバリバルカンパンチ	↙ため←→+C

クラーク

投げ技	デスマスンテンバスター	→or←+CorD
必殺技	バルカンパンチ	AorC連打
	ガトリングアタック	←ため→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+D
	スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー	←↙↓↘→+C
超必殺技	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←+C







KOF'94で、実は人気の高かったブラジル代表の3人が、マイナチェンジを施して'95にも登場。

前作でその実力を見せつけた教官以下傭兵部隊の荒くれ者共は、'95でもやってくれるのか?

ハイデルン

前作のダイヤグラムではトップを飾った最強軍人。人の生命力を吸い取る「恐怖の吸い吸いマン」としての異名を持つ。

はやり、完璧な軍人に改良は必要ないのか、新しい必殺技や特殊技などは追加されていない。ほぼ前作どおりのプレイでやっていけそうだ。

ただ「前作どおり」と聞くと、まさかムーンスラッシャーのアレとか、ストーンブリンガーのソレなどもそのままなのか?と不安になってしまう読者もいるかもしれない。

では実際はどうなのか?

答えは半分イエス、半分ノー。ムーンスラッシャーの相打ちによる惨劇や、画面端のみ可能だったストームブリンガーの恐怖技はできなくなっている。

しかし、そんなことはどうでもいい(本当はよくない)。

前作で、ムーンスラッシャーを空振りしてそのままストームブリンガーをかけると、死ぬほど体力が減ったあの秘密技が、今度は「どんな技を空振りしても威力が上乗せされる」ようになったのだ。

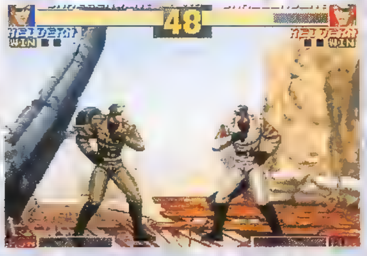
つまり、普通にストームブリンガーをかけるよりも、大キックなどを空振りしてからのほうが高威力で、さらにC+Dのふっとばし攻撃空振り後はより高威力で、やはりムーンスラッシャー空振り後のは、相当な威力だということだ。

パワーMAX時のC+D空振り→ストームブリンガーの減りを見てしまうと、悲鳴をあげずにはいられない。

また、飛び道具のクロスカッターがスピードUPしているので、大で連射すると非常に気分がいいぞ。特に発射したときの効果音は最高ー



これが普通のストームブリンガーの減り。



これがCD空振り後の減り。

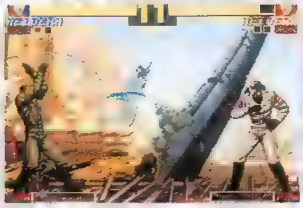
ラルフ

「イェーイ!」39歳。ラルフ。

彼には、「急降下爆弾パンチ」という必殺技が新たに付け加えられた。

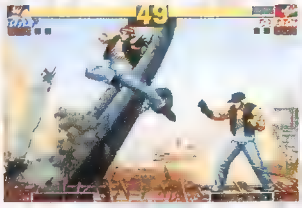
斜め上へ上昇後、一度停止し、斜め45度の角度で急降下して地面に爆発を起こす。この動作を短時間でこなしてしまうのだが、降下中には攻撃判定はなく、地面に発生する爆風にのみ攻撃判定があるので、くらってくれる相手がいるかどうかが問題。

また、上昇中に撃墜される危険性も高い。



とにかく速くなったクロスカッター。撃っているだけで気持ちいい。

なお、ガトリングアタックがかなりスピードUPしているので、使い易くなっている。



斜めに跳び上がって空中でポーズを決めてから…、



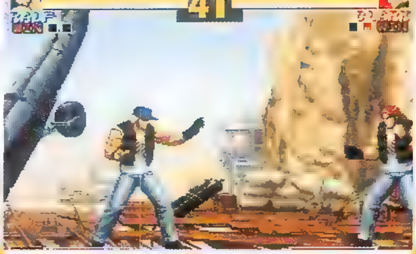
急降下して地面に爆発を起こす。どうせなら直接殴ってほしい。

クラーク

レバーニュートラル時のポーズが新グラフィックになり、手つきが妖しくなってヤル気満々のクラーク。

彼には、高速で走っていってつかまえた相手を投げてしまうという新技「スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー」が追加された。

これはガードしている相手も投げてしまうので、相当強力。手つきはコケ脅しではないようだが、さて…。



超アヤしいクラークの身構え。何かあったのか?



今、高速で走ってます。近くで出されたら見切れません。

ふたりともキムっぽくなったね♡
（新・偽善者チーム結成？）

赤チャンと真紅のふたり

聞き慣れないチーム名だが、要するにキムチーム。
おそろいの真っ赤なコスチュームがグーなのだ。

担当：ACs〜SC派ぴく

あいかわらず偽善、もとい正義の人キムと正真正銘の悪党のチャン&チョイの凸凹トリオ。さすがにキムのもとでみっちり鍛えられただけあって、ふたりともキムの必殺技を見事に修得。

昔はエースのキムに頼るところが大きかったが、パワーアップに成功したふたりの実力やいかに…。

どうでもいいことだが、このチームの2Pカラーは全員燃える炎の赤で統一されていて、わりといい感じ。

キム・カッファン

キムがあらたに覚えた流星落はまずスライディングを出し、しかる後に踵落としに移行するというもの。もちろんスライディングは立ちガード不可能だ。次の踵落としも一見しゃがみガードを崩しそうだが、実際はそんなことはないのが残念。

この流星落は出るのが速いので、地上戦・連続技に使えるばかりでなく、遠間という条件付きでなら対空技にもなるぞ。



足元を狙え〜。でもガードされると、ちょっとだけヤバイぞ。

従来の必殺技では飛翔脚がやや感じが変わっている。今回は空中で⬇↘➡+キックボタンとなっている。出し方が変わったことはたいして問題ではないのだが、今回は当たろうがガードされようがその場に着地するようになっている。これでガードされても反撃を受けにくくなったぞ。

また鳳凰脚が容易に空中で出せるようになっているので、高いところが好きな人は喜び勇んで使うべし。



空中だって滑りまくりだ。いい気分。

チャン・コーハン

チャンが覚えた必殺技はアノ飛燕斬だ。その名も鉄球飛燕斬（通称デブサマー）。もちろん見ての通り対空技として使えるわけだが、キムの飛燕斬と比べても優れている点がある。なんとデブサマーには落下中にも攻撃判定が存在するのだ。これでは相手側も飛燕斬を避けたからといって安心はできない。

この鉄球飛燕斬のおかげでジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ→鉄球飛燕斬というあらたな連続技ができるようになった。



空振りしたからといって油断していると…、



天から２０３kg爆弾だ。

そのほかの必殺技の鉄球大回転と鉄球粉砕撃はほとんど変化が見られない。鉄球大回転はABCDの同時押しで回転を途中で止められるというのも昔のままだ。鉄球粉砕撃も威力はあいかわらず大きいのだが、空振りしたときのスキが大きいのもあいかわらず。

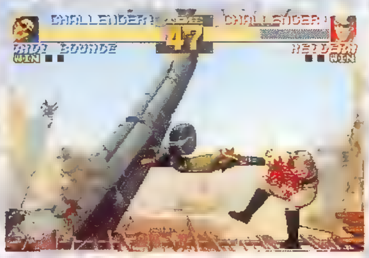
超必殺技の鉄球大暴走はグラフィックが少し変わっていて以前にも増して笑えるようになっている。ぜひとも決めるべし。

チョイ・ボンゲ

チャンの必殺技はひとつしか増えていないのに、この男はいつのまに修業したのかふたつの必殺技を身に付けた。

ひとつはキムに教えこまれたと思われる飛翔脚。これはキムの飛翔脚とほぼ変わりない性能だ。

もうひとつのチョイオリジナルの必殺技は旋風飛猿刺突だ。この技はチョイがあたかもミサイルのように突進していくもの。小と大で飛距離が違うので状況に合わせて使い分けよう。

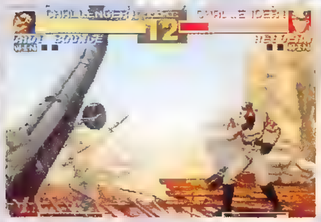


新必殺技の旋風飛猿刺突でヤンス。当たれば倒れるでヤンスよ。

それよりも従来の必殺技の性能が変わっていることに注意。大の竜巻疾風斬は少し前にせり出すようになっているので、より当てやすくなった。

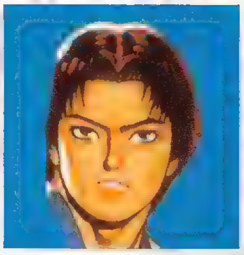
また飛翔空裂斬は画面端にへばりついたときにボタンを押しているか離しているかで次の行動が選択できるようになった。ボタンを押しっぱなしにしておけば、今までと同じように相手に向かって飛んでいくが、ボタンから手を離せば飛んでいかずにその真下に着地するようになり、いわゆるフェイント技というものになる。

超必殺技の真！超絶竜巻真空斬は技を出した後にレバー操作で左右に移動できるぞ。決めのポーズも必見だ。



決めっ!!でヤンスっ。







キム・カッファン

投げ技	殺脚投げ	➡or⬅+CorD
必殺技	半月斬	⬇↙⬅+BorD
	飛燕斬	⬇ため⬆+BorD
	飛翔脚	ジャンプ中⬇↘➡+BorD
	流星落	⬅ため➡+BorD
超必殺技	鳳凰脚	⬇↙⬅↙➡+BD

チャン・コーハン

投げ技	破壊投げ	➡or⬅+C
	鎖締め	➡or⬅+D
必殺技	鉄球大回転	AorC連打
	鉄球粉砕撃	⬅ため➡AorC
	鉄球飛燕斬	⬇ため⬆BorD
超必殺技	鉄球大暴走	⬇↘➡↘⬇↙⬅+C

チョイ・ボンゲ

投げ技	頭乗刺	➡or⬅+C
特殊技	二段斬	➡+C
	通り魔蹴り	➡+D
必殺技	飛翔空裂斬	⬇ため⬆+BorD
	竜巻疾風斬	⬇ため⬆+AorC
	回転飛猿斬	⬅ため➡+AorC
	飛翔脚	ジャンプ中⬇↘➡+BorD
	旋風飛猿刺突	⬅ため➡+BorD
超必殺技	真！超絶竜巻真空斬	⬅ため⬇⬆+BC

緊急発売！

ゲーメストムック
キャラクター設定編（仮）



9月上旬発売予定　価格未定

KOF'95関係のキャンペーン告知！

その1 OOTにSNKが協賛!?

前号のKOFの記事内で「みんなが考えたオリジナルチームに、名前を付けて編集部まで送ってくれ！」というオレ様オリジナルチーム…略してOOTキャンペーンを始めたよね？

これにSNKが全面的に協力してくれることになったのだ！

①KOF'95の全キャラを使って、3人1組のチームを1つ考える。
②チーム名を考える。

と、ここまでは前号でも書いたよね？んで、さらに、
③そのチームのストーリーを400字以内でまとめる。ってのが加わったわけ。

これは、みんなが考えてくれた設定を使って、なんと！コミックゲーメスト12月号（11月19日発売）でコミック化しちゃうのだ！すごすぎ！

締め切りを9月20日消印有効。宛先は、〒101 東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル　新声社ゲーメスト編集部「OOTキャンペーン」係まで。

もちろん、自分の住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・ペンネームがあればそれも明記するのを忘れずに。

発売は10月発売のゲーメスト、ゲーメストEX、コミックゲーメストにて行う予定。

なお、賞品として以下のものが用意されているぞ！

最優秀賞：SNK提供ネオジオCDハード&KOF'95ソフトセット＋新声社提供テリー革ジャンを1名
優秀賞：SNK提供KOF'95ソフトを3名
応募賞：SNK提供KOF'95ポスターを100名

その2 クイズキャンペーン

さて、もうみんなKOF'95をバリバリやっていると思うんだけど、そこでクイズ！

CPU戦で8チーム倒すとある人物が登場する。その人物は、草薙京の父、草薙…。

さて、この人物のフルネームを漢字で正確に答えてほしい。ハガキの裏に自分の住所・氏名・電話番号と一緒に答えを書いて、〒101 東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル　ゲーメスト編集部「KOF'95クイズキャンペーン」係まで送ってくれ。締め切りは8月31日消印有効だ。

当選者には、抽選でネオジオCDハードを6名に、KOF'95CDソフトを20名にプレゼント！

その3 ネオジオCD本体を買うと…

8月1日から31日までにネオジオCDの本体を買うと、なーんと！KOF'95のオリジナルグッズ（設定資料集など）が付いてくるのだ！

もちろん、もうハードを持っているユーザーにもチャンスあり！店頭にある応募ハガキ（店印のないものは無効）か官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書き、〒564 大阪府吹田市豊津町18－12㈱エス・エヌ・ケイ「KOF'95スペシャルアイテムBOX」係まで。締め切りは8月31日消印有効だ。



本格始動!!

ストリートファイターZERO

新キャラ、隠しキャラを中心に対戦攻略。そして3人目の隠しキャラ、ダンも登場だ!!

リバーサルアタックの出にくい理由

今までのストⅡシリーズ(ダッシュ以降)と比べて、ストZEROではリバーサルアタックが出にくい…そう感じた人が多いのではないだろうか? ため系はまだしも、特に昇龍拳などのコマンド技はリバーサルアタックが極端に出にくいと…。

あるいは、相手が自分の起き上がりに密着して小足払いを連打している。こんな状況で投げを試みるとペチペチくらってしまうといった現象。

なぜこういったことが起こるのか? まずリバーサルのほうは、起き上がるグラフィックが変わったことに起因する。リバーサルの入力を受け付けてくれるのは上の写真(4枚目)の状態。このときにコマンドがちょうど完成していればリバーサル技はきちんと出る(キャラによって起き上がるタイミングとスピードは異なる)。

投げのほうは、投げる間合いが狭いということが大きい。また、しゃがみパンチが全般的に下段攻撃になったということもその印象を強めているのではないだろうか? 元々技を重ねられると投げで返すのが難しかったストⅡシリーズだが、ZEROではさらに危険な行為といえる。



起き上がりのモーション(リュウ)。ラストのグラフィック中にコマンドが完成されなくてはリバーサルにならない。



こんなに近いのに投げ間合いに入っていない。

余談だが、ため系の必殺技は、レバーの開放とボタンが完全同時では出なくなっている。ボタンをほんの少し遅らせる必要がある。

コマンド投げの回避法

バーディー、ソドムの持つコマンド投げ(スーパーコンボ含む)は、間合いも広く、一見してジャンプ攻撃や小技をガードしたらリバーサルの無敵技などを出さない限り脱出不能に見える。しかし実は、投げにくることがわかっていれば簡単に回避することができる。

ソドムは小さくジャンプするので、小技を出せば返せるというのは容易に想像がつくと思う。問題はバーディーのマーダラーチェーン。

バーディーを実際に使ってみればわかると思うのだが、この技は、スクリューのように、間合いに入っていればすぐに吸ってくれるというワケではない。つかみにいくモーションが出て、そこにいればその直後投げが成立する。たとえ間合い内にいたとしても、つかむまでに若干のスキができるのだ。ヴァンパイアではすでにおなじみだが、ストⅡシリーズではこういうことはなかった。

具体的な回避方法…。

①リーチがあって、出るのが早い技を出す。

②ジャンプする。

この2つだ。①は、小足払いや中足払いなどが主なもの。バーディーに届く技で、よほど出るのが遅くない限りは大丈夫だ。

スーパーコンボは上からつかみかかってくるため②がいい。光ったらレバーを上に入れれば絶対に吸われることはない(バーディーのみ)。



出が早く、リーチのある技を出すか…。



この後にマーダラーチェーンをしてくるならば、

ジャンプすれば回避できる。重要。



ソドムは近いと吸われることあり。

光ったあ。そーれジャンプだ。

読みの絡む部分ではあるが、知っておいて損はないはずだ。

ゼロカウンターとスーパーコンボの傾向

この後、キャラ別に特集してあるので詳しい部分はそこを見てもらうとして、ここではゼロカウンターとスーパーコンボの大まかな性質を見ていきたいと思う。

〈ゼロカウンター〉

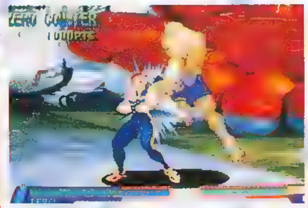
大きく分けて4種類に分けられる。

①打撃系
ナッシュ・サガット・バーディー・ソドム・ベガ

この特徴は、リスクが小さい分、ガードされやすいという点。突進系のスーパーコンボに使うのがメイン。ジャンプ攻撃にかけるときは、相手の打点、または自キャラの背の高さが関係してくる。サガットが最も適している（しかも早いし）。ソドムは、前に出る（つまりリーチがある）ので、飛び道具にかけてもいい。

②足払い系
春麗・ガイ・ゴウキ・ダン

出の早さもそこそこ、そして下段攻撃なので一見して欠点がないように思える。ところが、これがスカってしまいやすい。ジャンプ攻撃や、浮く突進技（ダブルニーやサイコなど）をキャンセルするときは注意。スカることを前提として、投げコマンドを入力しておくとよい。



足払い系はこのようにスカってしまうことがあるので…、


すかさず投げる。なかなか反応（受け身）できるものではない。

③昇龍拳系
リュウ・ケン・アドン

出るのは早いが、ガードされてしまうと非常に大きなスキを作ることになる。地上戦で使うのは危険。

④投げ系
ローズ

例外的なのがローズ。ゼロカウンターに成功すると、相手を地面に叩きつける。この技自体に攻撃力はないが、その後追いうちがかかる。

キャラによって、また性質によって、ゼロカウンターの使用頻度は変わってくる。よく考えて使おう。

〈スーパーコンボ〉

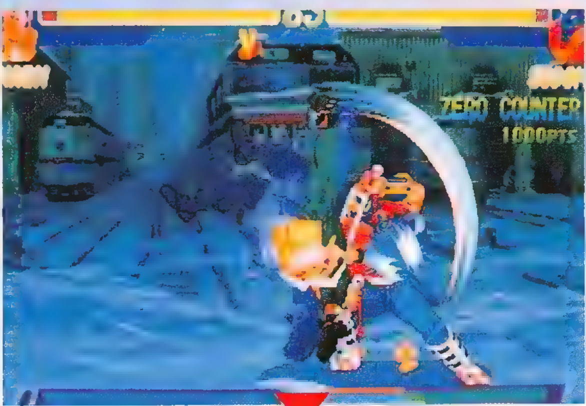
エックスとの一番の違いは、画面が暗くなってから、出るまでが早いということだろう。エックスでは、例えば真空波動なら、光ってからレバーを上に入れてもジャンプできた。ところがZEROでは、ジャンプはおろか、近距離であればガードすら間に合わないことがある。スーパーコンボに対する警戒心、そして緊張感はより増したといえよう。

スーパーコンボにはレベルという概念がある。レベルの違いはその威力（ヒット数）に現れるが、これに加えて、無敵時間も変わる。全キャラ最低1つは無敵のあるスーパーコンボを持っている。これらは概して、レベルが上がるほど無敵時間も長くなっていく。飛び道具を抜けたりする場合に重要で、また昇龍裂破やサマーソルトジャスティスはゼロカウンターを出されても勝てたりするぞ。


この瞬間にガードしても時すでに遅し。



甘んじて受け入れよ。



せっかく出したゼロカウンターだが…、



レベル3ではこのとおり。ひさ～ん。

ストZERO最後の隠しコマンドは8月21日発売のゲーメストEXにて先行公開!

関西地区にてストZERO大会開催!

カプコン主催によるストZEROゲーム大会が開催されることが決定!ゲーメストも本選で協力していくことになった。なお、予選大会は左記のゲームセンターにて行われる。

	店　名	日　時	参加人数
プラサカプコン	桜井店	8月5日　11:00～	先着32名
	コスモタワー店	8月5日　14:00～	
	岸和田店	8月5日　13:00～	
	熊取店	8月5日　13:00～	

本選は8月26日(土)、大阪ワールドトレードセンタービルのイベント広場にて行われる。正午から同会場の予選大会、午後2時から本選となる。

腕に自信のある方は、ぜひとも参加しよう!

豪鬼の恐怖12段もある!!
今週の連続技コーナー

今週も意外な連続技を集めてみたぞ。大足からは当たり前、スパコンや投げから、追い打ちのスパコンをたたき込め!!

追い打ちスーパーコンボの法則

前回、大足払いや、千裂脚などスキの少ないスーパーコンボを当てたあとに、空中での追い打ちとしてスーパーコンボを決められることはわかったと思う。

しかし、何でもかんでも入るというワケではない。

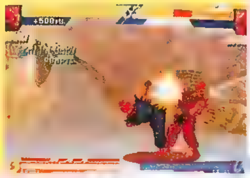
例えば、ケンは大足から昇龍裂破が入るが、リュウは大足から真空波動は入らない。

さらに、前回紹介した、真空竜巻~真空波動は、特定のキャラ(ソドムなど)には入らないことがわかった。

てなことを頭においておいて、今回もまたいってみよう。

豪鬼スペシャル

豪鬼が使えるようになったので、早速連続技を探してみたぞ。


立ち大キックをキャンセルして大竜巻。


3発当たったあとに…、


滅殺豪昇龍。空中竜巻からも入るぞ。

ジャンプキック↓立ち大キック↓大竜巻×3↓滅殺豪昇龍 7HIT

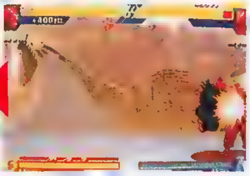
通常は竜巻が3発入ってしまうと、昇龍が当たらなくなるのだが、スーパーコンボなら、1HIT追加して当てることが可能。

ちなみに…竜巻が2発しか入らない相手に対しては、中竜巻を2発当て、スパコンを2発追加するようにするとよい。

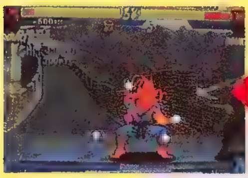
ジャンプ大パンチ↓立ち小パンチ×2↓立ち大パンチ↓滅殺豪波動 8~12HIT

立ち大パンチの正拳から、逆ヨガ2回を入力してキャンセルするのがムズイ。LV1なら8HIT、LV2で10HIT、LV3で12HITだ。

立ち大パンチは、出してから急いで入力すればキャンセルできる。失敗すると前転のほうが出やすいので気をつけよう。


ジャンプ大パンチから…、


立ち小×2、立ち大とつないで…、


滅殺豪波動だ!


レベル3だと12HITでこんなに減るぞ。

失敗しない入力法としては、立ち大パンチのボタンを押したら、**押したまま**コマンドを入力。

なぜ押したままなのかと言うと、必殺技コマンドは、ボタンを離したときにも必殺技の入力を受けつけてしまうからだ。ボタンの**離しに反応し**て、前転が出てしまうのを、**押したままにする**ことによって防止できるのだ。

押したまま、すばやくコマンドを入力したのち、小パンチか中パンチのボタンを押せば(LV2で出すときは両方)、正拳キャンセル成功である。失敗して他の技が出ないというのがこれの利点。

ちなみに、LV3で出したいときは、素直に大パンチを出してから入力するしかないぞ。

一応、小中パンチを同時押しする瞬間に大パンチボタンを離せば、押したとみなされて、LV3が出るが、人間にはムリかも。

立ち小パンチを一発にすれば、立ち大キックからもキャンセルできるので、大キックのほうが押しっぱなしにしやすいという人や、LV3を入れたい人はジャンプ大パンチ↓立ち小×1↓立ち大キック↓滅殺豪波動とやろう。


まず大パンチボタンを押して入力開始。


大パンチは押したままクルクル…、


そして、小か中のパンチを押してキャンセルだ。


立ち大キックからのがやりやすいかも。

ベガ

ベガは、チェーンコンボが存在しないため、こんなのしか見つからなかった。

サイコショット(小)↓ジャンプ大キック↓しゃがみ中パンチ↓ダブルニープレス 5HIT

端対端に離れた状態で、しかも相手が画面端でないと入らない。


サイコショットを追いかけてジャンプ。


大キックから、しゃがみ中をつないで…、


最後にニープレス。5段だ。

たぶん、ニープレスはナイトメアにしても入るだろう(まだ確認してない。ゴメン)し、サイコにしても入るだろう。

ソドムの投げからスパコン!!

ソドムは、なんと！通常の投げが入ったあと、相手が画面の端に近ければ、空中でスーパーコンボのメイドノミヤゲが入ってしまうのだ！


このへんで投げが入ったら…、


相手が浮いている間にピカーッと光る。すると…、


スパコーンスパコーン！と当たってしまうのだ。

うまく当てれば2HITまで入るぞ。しかも意外と減るので、トドメの一撃として使うとイイかも。投げはHIT数には含まれない。

ローズ

前回からの発展形がこれ。大足からは空中でつながっている。


ジャンプ大キックから小パンチ×3…、


大足をキャンセルして…、


オーラソウルスパークはレベル2だ。

ジャンプ大キック→しゃがみ小パンチ×3→大足払い→オーラソウルスパーク(LV1) 8HIT

でも、HIT数だけ見たら、しゃがみ小×3・立ち大パンチ→スパコン(LV1)のほうがイイ。でも、あくまで見栄え重視がこのコーナーのモットーなので、あえてこちらを紹介した。

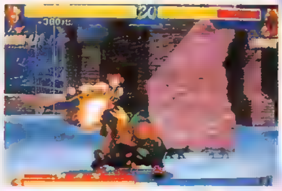
春麗

春麗おそらく最大と思われるコンボ。

めくり中キック→立ち小パンチ×3→しゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチ→千裂脚→覇山天昇脚(LV2)15HIT

しゃがんでいるバーディーくらいしかめくりの中キックが入らないけど、決まると15HITというのは魅力だ。

立ち小パンチはすばやく目押ししないとしゃがみ小がスカりやすいので注意。


めくってバーディーが端側になるようにする。


立ち小×3から…、


しゃがみ小、そして中パンチをつなぐ。ここがポイント。


仕上げは千裂脚をキャンセルで入れて…、


トドメにレベル2の覇山天昇脚だ！死ねる。

さらなるスーパーコンボを目指せ！

毎回ちょっとずつスペースを取って、できるだけこのコーナーを続けていきたいと思うので、新しいコンボを見つけたら、すぐ編集部に知らせてくれ！採用者にはステキなプレゼントもある!?

今回載せきれなかったコンボは…。

●ナッシュ
ジャンプ(以下Jと略)中K→しゃがみ小P×2→しゃがみ中P→クロスファイア→ジャスティス(12HIT)

●バーディー
J大K→立ち小K→しゃがみ大P→ザ・バーディー(LV2)(7HIT)

●サガット
J大K→立ち小P→立ち中P→レイプ(LV3)(10HIT)

●ケン(豪鬼)
めくり中K→小足払い×2→中足払い→昇龍裂破(LV3)(11HIT)

…などである。

ほかにもあったら私に教えてくれ！ではまた。

衝撃スクープ!! 歩き千裂脚はまだ実在していた!?

今回この情報をくれたのは、千葉県にお住まいのうざら野ポン助氏だ。

彼の情報によると、ストIIエックスのときに一世を風靡した、春麗の歩き千裂脚が、ストZEROになった今も、未だ実在しているということだった…。われわれは早速特派員を派遣した……。



特派員は見た!!

そして特派員は見た!!

春麗が、歩きながらにしてバリバリ千裂脚を出しているではないか!!こんなことがあっていいのかあ!!


あの歩き千裂が今ふたたび使えるのか!?

ん?しかし、よく見てみると…何と!うざら野氏は、小パンチと小キックのボタンを同時押ししているだけではないか!!

「こ、これはオートモードだ!!」

そうっスーこれでバリバリッスよ!!

その後、うざら野氏は謎の豪鬼に乱入され、ボコボコにされたことは言うまでもない。

復讐に生きる男、奴の名は…
ダン

3人目のボーナスキャラは、サガットと深ーい関係にあるこの男だ!

担当：AL

ダンとはどのような奴なのか!?

一見するとリュウ・ケンタイプのように見えるダン。実際にはどんなキャラなのだろう。

一言でいってしまえば、接近戦タイプで、連続技が決まれば強力……という「一発屋」だ。

必殺技が波動拳タイプ、昇龍拳タイプと揃っているからといって、リュウやケンと同じように闘っていけると思ったら大間違い。通常技でチクチクと押していき、チャンスに賭けて強力連続技を狙いにいく。

正直言って、性能はかなり悪い。そのため、ダンでやっていこうと思うなら、人の2倍、3倍は苦労するつもりでいよう。

接待用のハンデキャラで終わらせるかどうかは君次第だ。

ダンの基本方針 狙うは連続技

普段うろうろしているときの、全体的な流れのようなものを解説しておこう。

とりあえず離れているからといって我道拳は撃てないので、牽制用の通常技を使ってつかず離れず、少し離れた間合いを維持するようにする。この牽制のしかたがポイントで、時折スキを見せるような素振りを混じえるのがコツだ。

このときに使う牽制用の技は、立ち中キック、中足払い、立ち大キックがいい。これらの技を届かないくらいの距離で適当に出していき、少しずつでいいから押していくのだ。

そうして、相手を「跳ばせる」のが目的。うまく跳ばせられたら確実に晃龍拳で落とそう。

相手をダウンさせることに成功したら、起き上がりに技を重ねにいって、連続技で一気に大ダメージを狙う。これには正面から小技を重ねるものと、ジャンプで相手を跳び越すようにして跳び蹴りのケツの部分を当てる〝めくり〟の2通りの方法があり、状況によって使い分ける。

ダンが試合に勝つには、こういったチャンスに連続技が決まったかどうかが大きく関わってくるので、特に神経を集中させよう。

基本的な行動基準はこのような感じなのだが、相手キャラやゲージの溜まり具合によって行動パターンに幅が出てくる。次はそういった細かい点をチェックしていこう。


こ～んなところで我道拳を出しても無意味。なんと弾が途中で消えてしまうからだ。


中足払い、立ち大キックなどで牽制。近すぎず、遠すぎず、多少前後にふらついてみたりもする。


起き上がりを攻める。正面からしゃがみ小パンチを重ねるか…、


ジャンプ中キックで〝めくり〟を狙うか。

相手がリュウ・ケンタイプの場合

これにはゴウキと、一応サガットも含まれる。

まず離れて牽制しているときの攻防なのだが、基本で説明した通常技による牽制に加え、少しは我道拳も使っていくことになる。ただしこちらから進んで我道拳を撃つのは、通常技をガードさせたあとくらい。あとはほんとに離れているときに飛び道具を撃ち消す程度だ。

つまり、相手が動こうとしたら確実に当たる間合いで、なおかつ先手をとっているときのみ我道拳を使うわけだ。

我道拳は弾道がかなり高いところにあるため、目の前で無理に跳ぼうとした相手によく当たる。また高いおかげで竜巻旋風脚では抜けられなくなっているのも理由の1つだ。


我道拳は通常技のあとに使う。ジャンプ、竜巻旋風脚を未然に防ぐ。

タイガーニーをつぶせるのもいい。

また、中足払いにキャンセルをかけて大断空脚を出すのもいい戦法。端でない限りガードさせたあと間合いが開くので、そこでまたいくつか選択肢ができる。

調子に乗って続けて大断空脚を出したときに、たまたま相手が足払い系の技を出して



ダン使用コマンド

コイン投入後、スタートボタンを押しっぱなしにしてランダムセレクトにカーソルを持っていき、以下のコマンドを入力する。

小Ⓟ、小Ⓚ、中Ⓚ、大Ⓚ、大Ⓟ、中Ⓟ（1Pカラー）
大Ⓟ、大Ⓚ、中Ⓚ、小Ⓚ、小Ⓟ、中Ⓟ（2Pカラー）
※ボタンはすべてを1秒以内に入力する。

ダンCPU出現条件

対CPU戦で同じ勝ちセリフを5回連続で言う。
※勝ちセリフをプレイヤーが自由に選択する方法もあります。

↓or←or↑or→＋小Ⓟ中Ⓟ大Ⓟ同時押し
or
小Ⓚ小Ⓟ中Ⓟ同時押し
or
大Ⓚ中Ⓚ大Ⓟ同時押し
or
小Ⓚ中Ⓚ大Ⓚ同時押し
（全16種類）

勝ってからセリフが表示されるまで入力し続けます。

必殺技	我道拳（がどうけん）	↓↘→＋Ⓟ
	晃龍拳（こうりゅうけん）	→↓↘＋Ⓟ
	断空脚（だんくうきゃく）	↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	震空我道拳（しんくうがどうけん）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ×1～3
	晃龍烈火（こうりゅうれつか）	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1～3
	必勝無頼拳（ひっしょうむらいけん）	↓↙←↓↙←＋Ⓚ×1～3

いればOKだし、波動拳を出してくれれば、そのまま跳び込みからの連続技が決まる(あらかじめ跳んでいること)。また通常技でかためにいってもいいし、我道拳でもいい。



大断空脚は、めりこまないように出せばこれだけ離れる。

ほかには、立ち大キックの先端をガードさせたあとにすぐ小断空脚でいく手もある。このとき相手が波動拳を出してくれれば、きれいに上を跳び越えて転ばすことができる。ナッシュ、春麗、ローズ戦などにも応用の効く特殊な戦法だ。

転ばせたあとは、ちょい遅めにめくり狙いで跳び込もう。昇龍拳を出されても、それが反対方向に出ていればGOOD。

相手が接近戦タイプの場合

春麗に代表されるような、とにかく通常技や飛び道具以外の必殺技で押してくるタイプのキャラがこれにあたる。

これらのキャラには、気が向いたとき以外は我道拳を使わないでおこう。そもそもスキを見せない（それでいてこくらのスキを突いてくる）タイプのキャラに使っても、射程外からつぶされたり、足元をすくわれるのが関の山だ。

これらの相手には、出ている時間の長いジャンプ中パンチによる跳び込みか、遠間からの断空脚で確実にいく。しかし「断空脚は必ず遠間から出す」というのではすぐバレてしまうので、通常技によるかためからスムーズに出していけるようになろう。

それともう1つ、連続技を決めるチャンスを作る、ダンにはなくてはならない手段を述べておこう。

それはゼロカウンターだ。カコミ記事のほうでも書いているが、これは接近戦タイプのキャラと闘う際には特に重要。ゼロカウンターで転ばせて、起き上がりを攻めるのだ。

こいつを決めろ！ダンの超絶連続技

ダンの連続技は決まれば痛い。というわけで、狙え。

●（めくり）ジャンプ中キック→しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→キャンセル大断空脚

しゃがみ小パンチの代わりに立ち小キックだと、格好いい（私はそちらを愛用。ただし立ち小キックは立ちガードされる）。



ダンの〝めくり技〟はジャンプ中キック。そこからしゃがみ小パンチへつなげて…。



チェーンでしゃがみ大パンチ。この技からキャンセル大断空脚が黄金パターン。

●（正面から）ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→キャンセル大断空脚

相手が「立ちくらい」なら、立ち大パンチでもOK。

●（起き上がりに重ねて）しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→キャンセル大断空脚

●中足払い→キャンセル中断空脚

通常技だけのものなら、

●しゃがみ小パンチ→立ち小キック→大足払い

あたりがおすすめ。ジャンプ攻撃からつなげて4段にしたり、最後を中足払い→キャンセル大断空脚にすると、かためにも使えて実戦的だ。

ほかに実用的ではないが、スーパーコンボをつなげることもできるぞ。

●チェーンコンボの組み合わせ

FROM ＼ TO		中Ⓟ S	中Ⓟ C	中Ⓚ S	中Ⓚ C	大Ⓟ S	大Ⓟ C	大Ⓚ S	大Ⓚ C
小Ⓟ	Stand	○	○	○	○	○	○	○	○
	Crouch	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	S	○	○	○	○	○	○	○	○
	C	×	×	×	×	×	×	×	×
中Ⓟ	S					×	×	×	×
	C					×	×	×	×
中Ⓚ	S					×	×	×	×
	C					×	×	×	×

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
S	○	○	○	○	×	×
C	○	○	○	○	○	○

ゼロカウンターとスーパーコンボ

超重要！ゼロカウンター

まともな技を持たないのに接近戦を強いられるダンにとって、ゼロカウンターは必需品といえる。またスーパーコンボがロクなものではないので、ゲージのパワーはすべてゼロカウンターに注いでもいいくらいだ。

さてそのゼロカウンターだが、ダンのものは足払い系のものになっている。したがってジャンプ攻撃や浮いている技（竜巻旋風脚やダブルニープレスなど）にかけてしまっては、空振りするだけでもったいない。ということは、必然的に地上の技、それも足払いにかけることが多くなるはずだ。

足払いにゼロカウンターをかけるのは慣れないと難しいかもしれないが、ダンを使うならかけるしかないのだ。

初めのうちは、自分の起き上がり時に重ねてきた技を対象に、ゼロカウンターの練習をしよう。また近くで撃たれた飛び道具も狙い目だ。



相手にベースを握られたら、ゼロカウンターで形勢逆転を狙う。自分の起き上がりが狙い目。



これはゼロカウンターでしょう!!

スーパーコンボはちょっと貧弱……

魅せるプレイをする余裕がなければ、はっきり言って使う必要のないスーパーコンボ。無理に出すとかえって危険にさらされる。

しかしそんな中でも、レベル3の震空我道拳だけは、一発逆転の可能性を大いに秘めているといえる。

基本は我道拳なので弾道が高く、レベル3のため遠くまで弾が飛び、無敵時間もまともに存在している。

これらの特性を利用し、震空我道拳を「対空に使う」のだ。当たればゴッソリ体力を奪うことができる。



一発大逆転！対空震空我道拳(レベル3)。当たりが浅いと泣くことに。

ただしこれは、相手との体力差がかなりあり、かつゲージがMAXのときにのみ狙うべきものだ。

ちなみに残り2つのスーパーコンボに無敵時間なるものを期待しないように。

もっと攻めて来い!!
ベガ

リーチの長い立ち中キックと判定の強いダブルニープレスをうまく使おう。

担当：ぽっちん

ベガ使用コマンド

カーソルをルーレットに持っていき、スタートボタンを押しながら、

〈1P側〉↓↓←←↓←←小Ⓟ+大Ⓟ(1Pカラー)
　　　　↓↓←←↓←←小Ⓚ+大Ⓚ(2Pカラー)
〈2P側〉↓↓→→↓→→小Ⓟ+大Ⓟ(1Pカラー)
　　　　↓↓→→↓→→小Ⓚ+大Ⓚ(2Pカラー)

必殺技	サイコショット	←ため→+Ⓟ
	ヘッドプレス	↓ため↑+Ⓚ
	ダブルニープレス	←ため→+Ⓚ
	ベガワープ	→↓↘or←↓↙+ⓅorⓀ×3
	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後Ⓟor↓ため↑+Ⓟ
スーパーコンボ	ニープレスナイトメア	←ため→←→+Ⓚ×1～3
	サイコクラッシャー	←ため→←→+Ⓟ×1～3

●必殺技によるキャンセルが可能な技

	小Ⓟ	中Ⓟ	大Ⓟ	小Ⓚ	中Ⓚ	大Ⓚ
Stand	○	×	×	○	×	×
Ground	○	○	×	○	○	×

※ベガのチェーンコンボはありません

コマンドの操作により、確実に使えるようになったベガだが、みんなはメインキャラとして使っているのかな?

とりあえず、一番近い感覚なのがスーパーストⅡエックスではあるが、やはり別ものと考えるべきだろう。

ベガの通常技はどんな感じ?

ベガにはチェーンコンボがなく、小攻撃もほとんどつながらない。立ち中キックのリーチが長いほうとはいえ、チョットときびしいか。

確かに、しゃがみ小パンチ×2やしゃがみ小キック→立ち小キックの2段攻撃などは可能だが、連打で簡単につながらないし目押しでもツライほど。では、どのような連携が有効か考えてみよう。

まず、しゃがみ中攻撃にキャンセルがかかることに着目する。小攻撃は、サイコショットにつなげるとほぼ連続攻撃になるが、ダブルニープレスは連続攻撃にならない。



中攻撃を当ててから…、



ダブルニー。お手軽かつ強力だ。

威力、そのあとの状況を考えてもダブルニープレスのほうが断然有利。つまり、小攻撃からのダブルニープレスよりは、連続攻撃になる中攻撃にするべきだろう。

また、その場合の中攻撃にしても、しゃがみ中キックよりは技の出が速いしゃがみ中パンチがオススメ。現時点では、しゃがみ中パンチ→ダブルニープレスに重点を置いて闘おう。もちろん、相手の起き上がりに技を重ねるのであれば、出る速さはそれほど関係ない。やりやすいほうを使っていこう。

では、大攻撃のほうはどうだろうか。まず、キャンセルは一切かからない。

立ち大キックは、攻撃判定の部分が高い位置にあるので、しゃがまれると当たらずイマイチ使いにくい。相手を立ち蹴りで押さえ込む場合は、中キックでいこう。

しゃがみ大パンチは対空兵器に使う。遅いとまったく使い物にならないが、これに頼るしかない。早めを心掛けよう。

通常技から必殺技へ

現時点での有効な連携は、しゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチ→ダブルニープレスがいい。小パンチと中パンチは連続攻撃にはならないが、無敵技でないとまず返せない。もちろん、ダブルニープレスの代わりにサイコショットでもいいだろう。もちろんキャンセルで必殺技は使う。

ほかには、小攻撃から立ち中キックを当てて、ダブルニープレスかサイコショット。ただし、あくまでも連携であって連続ではない。この場合のサイコショットは、相手に跳んでこられると技の硬直中に反撃を受ける。大のサイコショットにしてみたりなどの工夫が必要だ。

ストZEROでは相手を押さえ込むのは難しいので、無理はしないように。



小攻撃からのダブルニーはつながらないが…、



サイコショットなら連続になる。

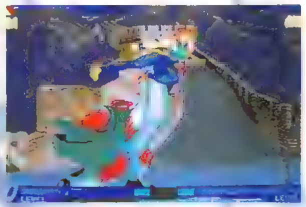
対空技はしゃがみ大パンチ

ベガには信頼度の高い対空技がない。さきほど述べたように、早めの大パンチに頼るしかないだろう。

ただし、基本的な昇り蹴りや垂直ジャンプは、空中ガードがあるためイマイチ使えなさそうだが、まったく使わな



ハマリは必至！あふれる期待!!
天地を揺るがす超新作！


対空兵器はしゃがみ大パンチ。

いというわけでもない。忘れずにときどき混ぜていこう。
また、距離が離れているときなどは、相手が着地してからの立ち中キックやホバーキックというのもあるが、読まれるとヤバイ。

やはり頼るはダブルニープレスか

ベガは、ダブルニープレスが中心となるのは当然だろう。相手にガチガチに固められていなければ、いつでも出して構わないほど技としては強い。ガードさせておけば、適度に間合いが離れ反撃も受けない。相手とお見合いになり、とりあえずサイコショットを撃つならダブルニープレスのほうが信頼度は高い。
実戦でのダブルニープレスの使い方は、小のサイコショットを撃ったあとにすぐタメをつくりダブルニープレス。距離をうまく調整すれば2ヒットや3ヒットも可能になる。サイコショット→ダブルニープレスで主導権を握ろう。


サイコショット→ダブルニーは有効。

また、ダブルニープレスの注意点を挙げるとすれば、近距離で中や大のダブルニープレスは避けること。1発目はヒットするが2発目は当たらず、相手の反対側へ抜けてしまう。その場合は確実に反撃されてしまうからだ。


中や大だと反対側へ行ってしまう。

ヘッドプレスとその後の変化

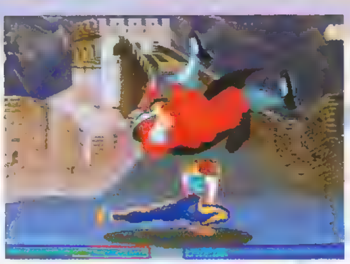
ヘッドプレスは、相手の起き上がりや一気に間合いを詰めるとき、そして相手の飛び道具に対して使用するわけだが、その後のサマーソルトスカルダイバーが難しい。サマーソルトスカルダイバーのグラフィックが変わっているため、当たり判定自体も違うのか、前の感覚とはずいぶんかけ離れている。


飛び道具にはヘッドプレスで。ベーシックだ。

まあ、相手に当てる感覚はすぐ慣れるので、時間が解決してくれるだろうが、連続でつながる技が見当たらないのはツライ。どうしても単発になってしまうので、すぐにタメをつくり次の突破口を見つけよう（別に不利な状態ではないが）。
デビルリバースに関しては、ヘッドプレスと見せかけて…が普通ではあるので、そんなに無理して使わなくてもいいだろう。

歩きつつタメをつくり…

以上がスーパーコンボ抜きでの闘い方。
要は、機動力を生かした間合いの調整とダブルニープレスのタイミング。小のサイコショットを撃ってからのダブルニープレス、ヘッドプレス、ホバーキック、歩いて立ち中キックなどでプレッシャーをかけていきたい。


相手の足払いにダブルニー。理想的。

また、立ち中キックをガードさせたら、すかさずタメをつくることも忘れずに。シャカシャカ足払いをする相手にはダブルニープレスを当てよう。

強いゼロカウンターだがスーパーコンボはもっと強い

ここではコーナーが変わり、ゼロカウンターとスーパーコンボについて考えてみよう。
ベガのゼロカウンターはなかなか使いやすい部類だろう。地上と対空の両方に対応しているからだ。使用する場面はこれといって限定されておらずどこでも良い。起き上がりでもOKだ。
スーパーコンボも高性能。ナイトメアは対空、サイコクラッシャーは地上での密着戦で活躍する。

信頼度大のゼロカウンター

先ほども述べたように、全キャラを通しても使える部類に入る。ガードされるときはあってもスカるようなことはない（と思う）。


足払いにもOK。

ただ、後述するサイコクラッシャーがレベル1でも威力が高いことを考えれば、そちらへスーパーコンボゲージを使ったほうがいいかも？
しかし、場合によっては、ガードし続けられないときもある（削り倒される）し、ゼロカウンターで勝ちが決まるときもあるはずだ。狙っても損はしない。

相手のラッシュはスーパーコンボで抜けろ

お次はスーパーコンボ。ニープレスナイトメアとサイコクラッシャーの2枚看板てな感じ。もちろん、どちらのスーパーコンボも空中ガードはできない。
ニープレスナイトメアは、自分の起き上がりに相手が跳び込んできたときが有効。相打ちが多いものの潰されることはまずない。
なお、レベル1・2・3となるにつれ、より多くの無敵時間を持っている。レベル2以上であれば相手の飛び道具に対しても有効、抜けてくれるぞ。
ただ、MAXレベルの3を使うと最後にホバー部分が、相手の反対側へ回ってしまい当たる当たらないにかかわらずスカる場合がある。これは、相手と近い距離で出したことが原因だが、チョットもったいない。
もうひとつのサイコクラッシャーは、密着戦で効果を発揮する。相手に押さえ込まれても一瞬のスキを突いて出せれば理想的だ。ZEROではナイトメアよりサイコのほうが、よりよい場合がある。


密着時はサイコでいけ。

使うレベルはいくつでもよいが、サイコ→サイコの連携が超有効。レベル1ずつ使ってもいいだろう。もちろん、高いレベルで当てることができれば多くのダメージを与えられる。


ナイトメアはレベル2でエックス感覚でいける。

「滅殺…!!」豪鬼

斬空波動拳を盾にして接近戦に持ちこめ!!今回は隠しスーパーコンボの公開もあるよ。

攻略：「殺意のケモリン」N, O

相手に近づくにはこれだ!!
基本戦法～遠・中距離～

ストZEROの波動拳は「出が速く硬直が長い」という特長を持っている。もちろん豪鬼とて例外ではなく、豪波動を主軸とした闘いは無理がある。ハッキリ言って、往年の波動拳で跳びこみを誘い、昇龍拳でおとす「波動昇龍」なんて不可能。これでは、満足に相手に近づくことすらままならない…。

そこで登場するのが斬空波動拳だ。

●**斬空波動が移動の要!!**

硬直の長い豪波動拳のかわりに、主軸に持ってくる技が斬空波動拳だ。

まず、スタート地点くらいに離れた間合いから、垂直or後方へジャンプ。跳んだらその頂点で小の斬空波動拳を撃つ。「頂点」と「小」というのがミソで、これは、なるべく遅い弾をできる限り画面に残したい、という理由からきている。ここまでいえばもう分かったかな?相手に近づくには、小の斬空波動を盾にするのである。ジャンプの頂点で撃った斬空波動拳（小）を盾に歩いて近づく、これが豪鬼の基本型だ。ここから、接近戦に持ちこもう。



ジャンプ（垂直or後方）の頂点にきたら小の斬空波動。



弾を盾に歩いて近づく。たまに阿修羅閃空をからめてもいい。

鬼神の攻め、一気にたたみこめ!!
基本戦法～近距離～

さて、斬空波動拳で近づくことに成功したなら、こんどは近距離戦だ。実はここまで近づいてしまえば、やることはリュウとほぼ同じ。

メインの攻めは、やはり足払い。小・中・大の足払いを駆使して攻めこむ。ZEROは、チェーンコンボがあるので状況によってつなぐ技を変えよう。ちょっと遠いかなと思うなら中↓大足払い。跳びこんだあとそこそこに近いなら、基本型の小↓中↓大足払いとチェーンさせる。ここで、ガードされているなら大足払いにキャンセルをかけて豪波動拳。ここで気をつけてほしいのはキャンセルで出すときの間合い。たとえば、密着から中足払いキャンセル豪波動をガードされると、そのあと硬直中にブン殴られてしまう（特にナッシュ、ガイなどリーチの長いキャラ）。キャンセル豪波動は、大足払いの先をガードさせたとこあたりがベスト。ただし、ソドムのような、ゼロカウンターの判定が長い相手だとそうやすやすと削らせてくれないぞ。



豪波動に頼るな!!いいように跳びこまれてしまうぞ。出すならキャンセルで間合いが開くように調整しよう。



ゴウキ使用コマンド

カーソルをルーレットに持っていき、スタートボタンを押しながら、

〈1P側〉 ⬇⬇⬇⬅⬅⬅小Ⓟ＋大Ⓟ（1Pカラー）
⬇⬇⬇⬅⬅⬅小Ⓚ＋大Ⓚ（2Pカラー）
〈2P側〉 ⬇⬇⬇➡➡➡小Ⓟ＋大Ⓟ（1Pカラー）
⬇⬇⬇➡➡➡小Ⓚ＋大Ⓚ（2Pカラー）

ゴウキCPU出現条件

1P側なら1Pカラー、2P側なら2Pカラーでスタートし、ノーコンティニューで最終ボスにいくまでにスーパーコンボフィニッシュを10回以上行うと最終ボスで出てくる（※キャラクターなどを決定後、スタートボタンと中Kと中Pを押し続けると1人目に豪鬼が出てくる）。

特殊技		天魔空刃脚	（ジャンプ中）⬇＋中Ⓚ
		頭蓋破殺	➡＋中Ⓟ
		前方転身	⬇⬋⬅＋Ⓟ
必殺技		豪波動拳	⬇⬊➡＋Ⓟ
		灼熱波動拳	⬅⬋⬇⬊➡＋Ⓟ
		豪昇龍拳	➡⬇⬊＋Ⓟ
		空中竜巻斬空脚	（空中で）⬇⬋⬅＋Ⓚ
		竜巻斬空脚	⬇⬋⬅＋Ⓚ
		阿修羅閃空	➡⬇⬊or⬅⬇⬋＋ⓅorⓀ×3
		斬空波動拳	（空中で）⬇⬊➡＋Ⓟ
	百鬼襲	百鬼豪砕	⬇⬊➡⬈＋Ⓟ（空中で）＋（近間合い）Ⓟ
		百鬼豪衝	⬇⬊➡⬈＋Ⓟ（空中で）＋（遠間合い）Ⓟ
		百鬼豪墜	⬇⬊➡⬈＋Ⓟ（空中で）＋（近間合い）Ⓚ
		百鬼豪尖	⬇⬊➡⬈＋Ⓟ（空中で）＋（遠間合い）Ⓚ
		百鬼豪斬	⬇⬊➡⬈＋Ⓟ（空中でなにもしない）
スーパーコンボ		滅殺豪昇龍	⬇⬊➡⬇⬊＋Ⓟ×1～3
		滅殺豪波動	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ×1～3
		天魔豪斬空	（空中で）⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ×1～3
		瞬獄殺	小Ⓟ、小Ⓟ、➡、小Ⓚ、大Ⓟ（レベル3のみ）


大足払いで転んだ（浮いた）相手に…、


竜巻or豪昇龍で追い打ち。

また、大足払いがヒットしたら、そのまま転んでいただく前に空中追い打ちを入れてやろう。基本的に、大足払いで浮いた相手には、大の竜巻斬空脚が空中ヒットする。ちょっとコマンドが難しいが豪昇龍拳にしてもいい。

●しゃがんでる奴はドタマかち割ったるで!!頭蓋破殺

チェーンがあるので、つなげていくほか、しゃがんでのガードが堅い相手には、小足払い↓一歩歩いて小足払いと連携させたりしてもいい。しかし、しょせんは小足。しゃがみガードしている相手には役に立たない。そこで、しゃがみ対策として頭蓋破殺を攻めの中に組みこもう。この技は中段（しゃがみガードできない）技で、2ヒット技。しかも中のくせにやたらと攻撃力が高い。リュウでいうところの鎖骨割り（コマンドは同じレバー前＋中Ⓟ）に当たる。

豪鬼　●チェーンコンボの組み合わせ

FROM ＼ TO		中Ⓟ 立	中Ⓟ 屈	中Ⓚ 立	中Ⓚ 屈	大Ⓟ 立	大Ⓟ 屈	大Ⓚ 立	大Ⓚ 屈
小Ⓟ	立	○	○	○	○	○	○	○	○
	屈	○	○	○	○	○	○	○	○
小Ⓚ	立	○	○	○	○	○	○	○	○
	屈	○	○	○	○	○	○	○	○
中Ⓟ	立					×	×	×	×
	屈					×	×	×	×
中Ⓚ	立					×	×	×	×
	屈					○	○	○	○

MEMO：豪鬼のチェーンコンボは、リュウのそれとまったく同じ。表にはないが、地上でのすべての小から旋風脚（➡中Ⓚ）、頭蓋破殺（➡中Ⓟ）にチェーンできる（※連続技にはならない）。また、地上でのすべての通常技にキャンセルをかけることが可能。

リュウとの違いは攻撃力のほかは技の出るまでの速さ。さすがにリュウより高性能なぶん、出が遅いが、これをカバーする方法がある。そうチェーンさせて出すのだ。おっと、カン違いしないように、チェーンさせたからといって連続技にはならないぞ。しかし、小足払いや立ち小Ⓚからチェーンできるので、頭蓋破殺の出の遅さを少しは取り戻せる。ちなみに、これまでのストⅡシリーズでは近距離立ち小Ⓚ↓しゃがみ小Ⓚが目押しでつながったが、ZEROでは逆、つまりしゃがみ小Ⓚ↓立ち小Ⓚがチェーンコンボとなる。ここからさらにチェーンで頭蓋破殺に連携させるのもいい手段だ。


小足払いなどから…、


チェーンで頭蓋破殺へつなぐ。

●足払い潰しにはこれ!! 旋風脚

世間では竜巻のできそこない、とかいわれている旋風脚（レバー前＋中Ⓚ）。しかしこの技、使い方をマスターすれば非常に頼もしい効果を現してくれる。**実は、旋風脚で相手の足払いを潰すことができるのだ。**相手が中足払いなどで牽制してきたら、おもむろにレバー前＋中Ⓚ。リュウやケン、ナッシュらの中足払いや、ガイのスライディングまで足払い系なら、まず打ち負けない。近距離ではこの技と頭蓋破殺をたくみに使いこなすことが重要。この2点を意識するだけでも勝率が10～20%はアップするぞ。


相手の足払いにはレバー前＋中Ⓚの旋風脚で潰せ!!

なお、ガードされても反撃は受けない。その後の技の出し合いはほぼイーブン。ただし、相手がガード後投げを狙っていた場合のみ、豪昇龍か阿修羅閃空でないとつらい。しかし、この技は前で述べた通り、「足払い潰し」を目的としているので、ガード後投げられたというのは出す間合いに問題があるのでは…!?

豪鬼究極秘奥義

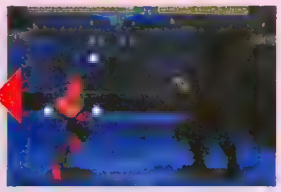
瞬獄殺

小Ⓟ×2、→、小Ⓚ、大Ⓟ（ただし、レベル3のみ）

前回、写真のみで公開できなかったこの技。なんと豪鬼初登場時のスーパーストⅡエックスのCPU戦において、ベガをあっという間に瞬殺してしまったセンセーショナルなアノ技である。コマンドも笑える。どっかで見たと思ったら、ヴァンパイアのモリガンが使うダークネスイリュージョンそっくりだ。ただし、レバーを右に入れたあと、小Ⓚを押す前に再びレバーをニュートラルにしなければならない（ダークネスはレバーを入れたまま小Ⓚ↓大Ⓟと入力してもOKだった）。

さて、コマンドが成立すると阿修羅閃空のような残像とともに相手に接近する。一定距離進むが、このとき地上に相手がいればつかんで技が発動する。すなわち、ガード不可だ。どちらかというと、技としてはデミトリのミッドナイトブレジャーに性質が似ている。合計15ヒットコンボで、レベル3のみというだけあって、そのパワーはすさまじい。一発決まれば、レベル3を全部消費するだけあって、ほとんど全体力の2分の1近くを奪える。

もし、瞬獄殺で相手を倒せなくてもいい方法がある。技が決まって少しの間はなんと相手の体を通り抜けることが可能。相手の真ん中、あるいは向うへ抜けて、チェーンコンボにつなぐといい。


ピカーン!!


音もなくスス～ッと近づき…、


カツッ、ガードは不可。つまりコマンド投げのようなものだね。


ビシッバシッガシッドカッ…。


そして決め!!計15ヒット。でも、「投げ」扱いだからキャンセルで出してもつながらないよ。

真空
リュウ
真空竜巻旋風脚がチョー使えるぞ！
担当：K-TAN

リュウのゼロカウンター

リュウのゼロカウンターは、小、中、大、どれで出しても、大昇龍拳になる。
出しどころが一番有効と思えるのは、相手のジャンプ攻撃をガードしたときに、すぐガード方向から←↙↓Ⓟと入力。


ガードしたら、即入力。


当て身昇龍って格好いいぜ！



うまく引きつけられて攻撃されると（頭ではなく腹あたりに跳び込みで攻撃を受けると）、着地されてガードされてしまうこともあるが、根本的に昇龍拳は空中ガード不可能である。

もちろん、相手の小足払いに当てることもできるが、相手が通常技をつなげずに、様子を見られると、ゼロカウンター昇龍をガードされることがある。

また、間合いが広いときにも、当たらないことがあるので、気をつけていこう。

スーパーコンボ

●真空波動拳

主に、相手との間合いが近い、近距離戦で非常に役立つ。

中足払いや、レバー入れ中Ⓚ、鎖骨割りなどを混ぜつつ出すと、さらに効果的だ。

真空波動拳を出したとき、相手が無敵技を出すと反撃されてしまうが、足払いならくらってもそのまま相手めがけて、真空波動拳が突き進んでくれる。

これは、かなりの強味だ。

小竜巻で、相手の目の前に着地してから出すのもいい。

これに、昇龍拳や、投げを混ぜていくといいだろう。

●真空竜巻旋風脚

起き上がりに出すと有効だ。

相手が、通常技を重ねようとしたところへヒットしてくれる。この起き上がりに関してだけは、対空としても使っていけるぞ。


こうなればラッキー！

相手の起き上がりに重ねてみても面白い。

相手がガードした場合は、小足払いから中足払いにつなげて波動拳を出すか、すぐ昇龍拳を出してみよう。**真空竜巻を出した後の硬直は、まるでないのである。**


不発後に真空波動を出してもいいぜ！

それから、通常技にキャンセルをかけても、真空竜巻はつながらないので、キャンセルをかけるなら真空波動のほうがいいだろう。画面端ならつながるんだけどねえ。

昇龍拳しかないのかよ、君は？
ケン
従来の昇龍烈破に加えて新たに追加された神龍拳を使いこなせ！
担当：GYU

ゼロカウンター

ケンのゼロカウンターはパンチボタンでコマンド入力することによって、相手の技を受け流して大昇龍拳を出す。

しかし実際に使ってみればわかることだが、通常の昇龍拳よりも無敵時間が短いため、相手の技を返しきれない場合や、足払いなどの技にあわせてもスカってしまうなど欠点が目立つ。


跳び込み技をガードして…


ゼロカウンター。これだ！

結論から言えば、ケンのゼロカウンターは突進系の技や跳び込み技に対して使うことがベストだろう。ちなみに相手の飛び道具の近距離でガードしたときに出すこともお薦めだ。

スーパーコンボ

●昇龍烈破

スーパーストⅡエックスからの継承技、昇龍烈破。エックスでは昇龍拳を小・大と繰り出す技だったが、ストZEROのレベル3スーパーコンボなら小→小→大昇龍拳と変化するようになった。


ゴージャスなレベル3昇龍烈破。

またエックスでは2発目の昇龍拳が頂点に達するまで完全無敵だったが、ZEROの場合はレベル1なら1発目の出かかりのみ無敵で、レベルが高くなるほど無敵時間が長くなるというものになった。

当たり判定も至近距離で当てない限り、すべてヒットすることが難しい。どうせ出すならレベル1かレベル3と用途によってハッキリ使いわけていこう。

●神龍拳

この技はストZEROからの新技で、垂直に多段ヒットの昇龍拳で上昇していく。

この技はレベル1なら通常4ヒットだが、ボタン連打することによってヒット数を増やすことができる（レベル1なら最大6ヒット）。MAXはレベル3の14ヒットで相手の体力を3分の2ほど奪うことができる強力な技である。攻撃判定も大きいため、起き上がりに出すことができれば、かなり心強い技であることは間違いないだろう。


レベル3神龍拳、14HーTだ！

ちなみに昇龍烈破と神龍拳は空中多段ヒット技であるため、大足払いの後などにも空中コンボとしてヒットとさせることが可能だぞ！



ゲージは千裂脚のためにある!

春麗

もうエンディングは見た?ベガのボディブローで病院送り。ヒドイ。

担当:GED

ゼロカウンターの使いどころ

春麗のゼロカウンターは中足払いなので、対空技には向いていない。やはり、突進系のスーパーコンボでガリガリ体力を削られそうなときや、目押しコンボでカツカツ固められているときに有効だ。

対空技に向かない理由として、せっかく相手の跳び込みにゼロカウンターをかけてもガードされることが多いということが挙げられる。もちろん跳び込み時の技の当て方やキャラクターごとのジャンプ軌道の差などもあるが、やはり信頼性に欠ける。おとなしくガードしてからその後の足払いなどにゼロカウンターをかけたほうがいいだろう。

あと、覚えておいてほしいのが、「下段技を連続ガードさせられているあいだは、レバーをはなしても下段ガードをし続ける」ということだ。例えば、リュウやケンなどの小足払いを連打されている間でも、いったんしゃがみガードした後ならゼロカウンターを何度もガチャガチャと入力してもかまわない。ストIIシリーズと違うので意外に気がつかないが、これを知っていれば下段の目押しコンボにも楽にゼロカウンターを狙えるようになるはずだ。





突進系の技で削り殺そうなんて、甘い甘い。



下段の目押しコンボにもZCがかけやすい。そのワケは…。

スーパーコンボならやっぱり千裂脚

三種類のスーパーコンボのうち、やはり一番使いやすいのは千裂脚。なんといっても今回はエックスのときよりも飛び道具を抜けやすいのがうれしい。飛び道具を撃ってくる相手にはガンガン使っていこう。エックスでは、ガードしていない相手に対して千裂脚をだしても、慌ててガードすれば間に合うようになっていた。たとえ至近距離からでもだ。だが、ゼロではガードが間に合わなくなっているため、近距離からの千裂脚はかなり有効。ガードが間に合わない距離を覚え、効果的に使っていこう。



飛び道具のすり抜けもラク。

覇山天昇脚は、ただの天昇脚よりも伸びがないため、連続技にも組み込みにくい。威力は天昇脚よりあるものの、無敵時間が長いわけでもないので、特に狙っていく必要はないだろう。

気功拳は、レベル1・2での違いはほとんどないが、3にするとさらに遠くまで衝撃波がでるようになっている。この衝撃波は上方向にもでているのでそう簡単に跳び越されることもない。気功掌は対空技だけでなく、削りにもけっこう使える技。相手の体力がほとんど残っていない場合、起き上がりに重ねておくのも有効だ。



レベル3の気功掌は遠くまで衝撃波が届くようになる。

すべてはジェノサイド

サガット

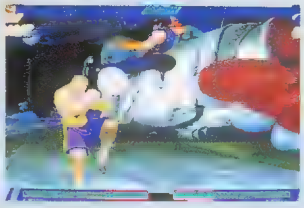
守りのゼロカウンターより攻めのスーパーコンボ。帝王と呼ばれるキャラを使うなら誇りを持って闘おう。

担当:Ace

ゼロカウンター術

サガットのゼロカウンターはミドルキックなので、安定して使うことが可能だろう。だがそれゆえ、ここだと思える使いどころがないとも言える。仕方がないので普通に使うとなると、スーパーコンボで削られるのが嫌なときや相手が目押しコンボを狙っているとき、高すぎず低すぎずなときの対空技としてでも使えば問題ないだろう。

ちなみに、相手の跳び込みを高すぎる打点でガードした場合、今までどおり相手が着地する前にタイガーブロウで迎撃可能だ。一番信用できる対空技なので、出っぱなしの跳び込みなどをしてくれる相手にはこれで返そう。



このぐらいの高さでガードした場合は反撃可能だ。

話がそれたが、結論としてゼロカウンターはゲージを使用してまで使う技ではないということだ。サガット使いを名乗るならサイヤ人の誇り…じゃなくて帝王の誇りを持ってもらいたいものだ(読む人によっては言い訳的なリード文だけどね)。

帝王なら攻めて勝つ

ということで、ゼロカウンターを使わない分溜まったゲージをスーパーコンボに使用させてもらおう。

一番使用頻度が高いのはタイガーレイドだ。足払いから入るくせに立ちガードされるが、この技の隙のなさはやはり本物。ガードされてもゼロカウンター以外で返されることはない。特に春麗などはゼロカウンターが足払いなので安心して使っていこう。



なぜ立ちガードされる?

タイガージェノサイドは連続技に組み込めなくなったが、それはタイガーレイドに任せて、今までどおり対空や飛び道具の隙に入れていくように使っていこう。ジェノサイドはレベルによって技がまるで変わってくる。当然レベルが高いほうが強いので、できる限り高レベルで撃っていこう。ただし、相手が地上にいるときだ。対空で使うとせいぜい当たって2発なのでレベル1で使おう。



レベル2の伸びは侮れないものがある。

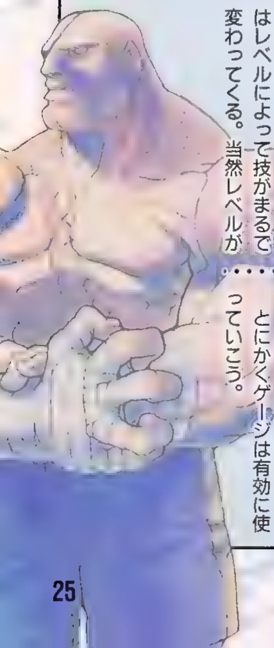
タイガーキャノンは、使うなら相手の飛び道具に合わせるか対空技、あとはバクチのみだろう。飛び道具だが、スーパーコンボは空中ガードできないという法則があるので対空技に使える。

一応、今のところもっとも有効な使い方としては、飛び道具の撃ち合いになったときに撃つのがよいが、3発も4発も打ち合ってしまったあとでは相手も警戒するだろうとのことで、効果は減退するだろう。

とにかくゲージは有効に使っていこう。



撃ち合いのときこそチャンス。



勝負に情けは無用!

ガイ

地上編

使ってみると意外にテクニカルで、思ったように動けない。とことんやり込んでみるだけの価値は十分にあるぞ!

担当：ハマー

まずは新キャラということで、どう闘ったらいいのかを段階を追って基本から考えてみよう。

▼狙い目はコレだ!

ガイの特徴は、

- **動きが素早い**
- **奇襲技が多い**
- **連続技が強力**

の3点に絞られてくる。このうち奇襲技について関連して、ガイの持つ必殺技には飛び道具などの安心して出せる必殺技がないことに気付く。つまり削りなどで安定してダメージを与える術がないため、常に「セオリー」よりも「読みとバクチ」でプレッシャーをかける必要が出てくるのである。

必殺技で削れないのならどうやってダメージを与えるか。待って反撃する方法もあるが、どんな相手に対しても自ら勝つチャンスをつくるためには、「ただのガードでさえテクニックがいる」ような攻めのバリエーションを研究したほうがいい。

攻めることでどんなメリットが生まれるのか。まず、動きが素早いので、相手を混乱させられる。トリッキーな動きをすればするほど焦りを誘え、技の空振りやガードミスが狙える。そうなれば、もう一つの持ち味である強力な連続技が生かせるようになるため、待っているときよりも少ないチャンスで勝負を決められる。

ここで大切なことは、はじめからむやみに連続技を狙っていくのではなく、相手よりも精神的優位に立ったうえで結果的に連続技が入るということ。つまり、**ガイで重要視するのは、連続技よりも相手の裏をかくための連携である。**これがガイを使ううえでの基本理念だ。


めり込んでしまうと大変。


選択攻撃を嫌がってリバーサルを出してくるようなら、スカして連続技を入れてやれ。

▼地上戦を極める

ストZEROでは、地上から繰り出される技は基本的にしゃがみガードOKで、立ちガードでないと防げない攻撃はあくまで「例外」としての範囲にとどまる。

その例外の中でも、ガイのしゃがみガード不可技であるレバー入れ中パンチ（以下肘）と首かり、これらは全キャラ通してみてもかなり性能がいい部類に入る。特に肘は、威力・リーチ・隙のなさという面において、しゃがみガード不可とは思えないほど使い勝手がよい。これに、これまた強力な足払い系の攻撃や、疾駆けスカシからの投げ・イズナ落としを混ぜることにより、常に「立ちガードかしゃがみガードか」「ガードか反撃か」のプレッシャーを与えることができるようになる。ただ、これらを使った連携は、当たったときのリターンは大きいものの、バレたときは1ドットのダメージも与えることなく反撃されてしまう。バレないようにするためにも、こんな状況なら相手はどう動くかを常に考え、人間心理の裏をかく様々なバリエーションを組み立てる必要が出てくるだろう。


ガイを語るうえで欠かせない技となる。メインで狙っていこう。

▼自分を知ることも強さの一つ

いろいろな連携を考えるといっても、それが相手の心理を無視したものであれば、当然個々の技が決まる確率は下がってくる。特に要となる肘によるしゃがみガード潰しは、対戦慣れしてくると見てからでも立ちガードできるようになるので（ある程度警戒されるため）、「ここできそうだ」と構えられてしまう。「ここは必ずしゃがみガードに徹するだろう」というときに躊躇なくスパッと出していきたい。

そういう意味でも、ガイの持つ様々な技について、連続技用ではなく単体としての性質・性能を把握しておくべきだろう。以下、使用頻度の高い主な技を簡単に解説してみるので、参考にしつつさらに煮詰めてみてほしい。

・小足払い

立ちガード不可で、チェーンの起点となる重要な技。時にチェーンでつなぐこともできる。ただし連打はできないので、起き上がりに重ねるときなどは一発目押しが必要。

・大足払い（スライディング）

ガイのしゃがみ技の中では攻撃判定の出が一番早い。遠くで当たったときは反撃を受けないが、ダメージが極端に小さくなり相手も転ばない。


長い間攻撃判定が残るので、起き上がりに早めに置いてみるといい感じ。

・立ち中キック

リーチがあり、キャンセルがかかる。技の出が多少遅めで、足の先にもやられ判定がある。

・立ち大キック

攻撃判定の出が遅くやられ判定も大きいが、ヒット後に立ちorしゃがみ中キックへつなげることが可能。対空性能も高い。

・肘

しゃがみガード不可。2ヒット技で、2発入ったときの威力は単発の攻撃として最大級。出は遅いが終わりの隙は小さく、リーチもある。

・影すくい（中疾駆け+Ⓚ）

かなり長い距離を滑るスライディングで、当然立ちガード不可。通常技にキャンセルをかけることで連続技になり、相手を転ばせることが可能。ただし単体で使う場合、出始めの助走中に意外と長い時間隙ができる。

・武神旋風脚（小）

中・下段攻撃をスカしつつ一方的にヒット、ダウンを奪える。無敵ではないので上からの攻撃には弱いが、飛び道具を抜けることはできる。射程はそこそこ長い。


中間距離でヒットしたら影すくいにつないで転ばせよう。





足払いの強いZEROの世界では、かなり重宝するぞ。大は対空に使おう。

・首かり（大疾駆け＋Ⓚ）
しゃがみガード不可だが、当てるのが難しくダメージも小さい。ただ気絶ダメージが異様に高く、一回の首かりで2ヒットした場合それだけで半分以上の気絶ダメージが溜まる。

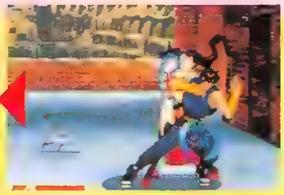


ヒット後うまくフォローできたら気絶のチャンス！休まず攻めたてよう。

真・武神流を完成させるのはキミだ！

理屈だけでは分かりづらい部分もあるので、有効と思われる連携の例を少し挙げてみよう。これらの組み立て一つ一つが「相手のどういった心理について出した技なのか」を考えてみれば、おのずと狙い目が見えてくるはずだ。

・小足払い→肘→大足払い
・小足払い→中足払い→首かり→大足払い or 小旋風脚
・置き肘（2段目）→小足払い→肘→大足払い→小旋風脚・剛雷脚の最後の蹴りがヒット→首かり or 肘



立ちガード、



しゃがみガード（肘が入っていれば連続技になる）ときて、



また立ちガード。しかもしゃがむのが早いとくらう。



大足払いで動きを止め、



足払いで反撃しようとするなら小旋風脚だ。

補足

・文中の「連続技」とは、**小足払い→立ち中パンチ→立ち大キック→立ち or しゃがみ中キック→影すくい**の5段のこと。立ち大キックをパンチにしたり影すくいの代わりに大足払いを使ったりと、状況や自分の腕に応じて派生させるといいだろう。またリュウ、ケン、ゴウキ以外のキャラを画面端で気絶させた場合は、**ジャンプ攻撃→小足払い→立ち中パンチ→立ち or しゃがみ大パンチ→首かり（×2）**の6段で、1回だけ気絶→気絶にできる。

・ガイの基本戦術だとオートガードが強敵だが、獄鎖拳を使うと楽にガード回数を減らせる。



立小P→獄鎖拳→大足払いで、もう6回分消費。

・キック投げのつかみ膝蹴りの最中に「レバーを逆時計回りにぐるぐる＋中・大パンチ連打（右向き時）」を入力してみよう。懐古の念にかられること間違いなしだ。

ページの都合でメインとなる地上戦しか書けなかったのですが、このままでは片手落ちなので、次回は攻めにつなぐための接近方法や対空などの防御技の使い方、ジャンプ&イズナ落としといった空中戦についてもフォローしていきたいと思っています。

ゼロカウンターとスーパーコンボ

ゼロカウンター

ガイのゼロカウンターは中足払いそのもの。リーチがあって空振りの隙も少ない。が、ガイには旋風脚や使い勝手のいいスーパーコンボがあるので、どうしても使わざるを得ないような状況（削り殺されそうなときなど）以外ならば我慢して、ゲージはスーパーコンボ用に溜めておこう。

スーパーコンボ

●武神剛雷脚

突進しながら拳脚を乱打する技で、レベルが上がるにつれてヒット数と移動距離が多くなる。

この技は至近距離から、できればレベル3で使っていきたい。というのも、レベル1、2だと無敵時間が短く、せっかく足払いなどに合わせても相打ち以下になってしまうことが多いからだ。起き上がりでのリバーサルや大パンチにキャンセルをかけてなど、とにかく大ダメージを与えたいときに一発勝負で出していこう。ちなみに、足払い系のゼロカウンターを潰しやすいということも覚えておくと得。

注意点は、空中の相手には全然入らないということ。出始めの1発目（立ち小パンチの裏拳）がインチキ対空になるが、はっきりいってゲージのムダ使い。

●武神八双拳

こちらは斜め上に向かって連続攻撃をする。よって、剛雷脚とは逆に、地上の相手には全然当たらないが対空としては超威力だ。跳び込みに対してだけでなく、突進系の技や対空技が空振りした隙にも狙っていける。特に昇龍烈破などの、地上での隙がほとんどない必殺技をガードした後には超有効。

レベルの使い分けだが、これまた剛雷脚とは対照的に、1レベルずつ小出しで使ったほうがよいだろう。高さが合わないなどの理由でガイが一度でも空振りした場合、たとえ前の攻撃が決まっていても、そこで途切れてしまうからだ。ちょっとでも出すのが早過ぎて、レベル3が1、2発しか当たらなかったりすると大きな損となるので気をつけよう。

ちなみにレベル2、3はコマンドを入れた後に再度パンチを押すまで発動しないが、レベル1のみ入力直後に攻撃を始める。その分相打ちになりやすいが、「安定して減らせる対空」として常にストックしておけば、それなりにプレッシャーをかけられるだろう。



近くでないと全部入らないことが多い。あまり期待しないほうがいいかも。



起き上がりにリバーサルで使えるのが強み。ガイの対空はクセがあるからね。

足元襲う紅いハイヒール
ローズ

ハイヒールのせいか歩くのが遅いローズ。機動力の鍵はスライディングだ。

担当・ハメてあげる[illegible]ディ

早くも最強説まで流れ始めたローズ。しかしローズ使いのなかには「なっとくいかーん!」なんて人も多いはず。

ローズの強さは、スライディング、通常技の判定、チェーンコンボ、ゼロカウンターで、地味な要素にある。

ただし、いずれの技も無条件に強いというわけではなく、その技のどこが、どの状況で強いのか?それらを知っていなければ勝てないし、ローズの面白さはわからないぞ。

▼▼ローズの強さ その1 スライディング

このスライディングの強さの要因は、移動距離の長さと隙の少なさ。

このスキの少なさを十分に活用するには、少しだけめり込ませるように出す。

スライディングが当たった、あるいはガードされた後、しゃがみ小Pがぎりぎり届く間合いがベスト。ここからの主な選択肢は以下のとおり。

●しゃがみ小P→大足払い

相手が無敵技以外の技を出した場合はほとんど勝つことができる。ガードされても隙はないし、下段、下段なのでゼロカウンターもされにくい。

ただし、ガードされた場合、そこで流れが止まってしまうので、できれば小Pをガードされたのを見てから、小P・中Pキャンセル小ソウルスパークや、小P→スライディングに変えていこう。小Pから大足払いへのつなぎを遅らせて出すだけでも効果的だ。



このぐらいめり込ませれば…、



しゃがみ小Pがヒット。ここからチェーンで大足へ。

●しゃがみ小P→投げ

ハメだ!などというヌルイ意見は大却下。しゃがみガード不可能技もめくり技も持っていないローズ相手には跳び込み以外すべてしゃがみガードしていればいいことになる。

小Pを当てた（ガードさせた）後は落ち着いて、一瞬歩いてから大Pを押そう。

●ガード（ゼロカウンター）

いくらスキが小さいとはいえ無敵技より出の速い技には負けてしまう。そこでガードしてから反撃、またはゼロカウンターという選択肢も必要になってくるわけだ。

必殺技では春麗の旋円脚やバーディーのブルホーン、突進系のスーパーコンボ、通常技では春麗、ローズのしゃがみPやガイの大足払い（スライディング）などが狙い目だ。

ほどよくめり込まなかったときはどうするか?

深くめり込んでしまった場合、主導権は完全に相手側にある。投げが間に合ってしまうためだ。とはいえ、投げ返すかガードするか、2つに1つの読み合いにはもちこめる。

浅かった…、つまりスライディングの先端を当てた場合はまだ主導権はこちらにある。



両者ともに「無敵技」という選択肢もある。

逆に足払いの長く、早い春麗、ガイにはこの間合いを主に使っていきたい。この間合いならば、立ち中Kで足払いをかわしつつ攻撃できるのだ。他のキャラならばスライディングがめり込んでも同じことができるが、足払いが長く、極端に早いこの2人にはこの間合いでないと使えない。

もちろんこの間合いでも、他のキャラの足払いをかわすことが可能だ。



スカってもまず問題なし。

足払い以外で反撃してくるようなら、小P→大足払いの代わりに、中足払い→大足払いを使っていこう。

さて、こんなスライディングにも弱点はある。それはぐれない飛び道具（波動拳とグランドタイガー、気功拳）。移動距離が長いので相打ちになることが多いが、はっきり言って不利。それを狙ってくるようならこちらも先読みでリフレクトを合わせよう。

▼▼ローズの強さ その2 通常技の判定

ジャンプ攻撃は強いというより便利なものが揃っている。主に使うのは中Pと中K。

特に便利なのがジャンプ中Pで、出しっぱなしで跳び込んでも着地で連続技に繋がってしまう。ガードされてもスキはなく、相手が投げを試みれば、立ちガード不可のしゃがみ小Pから連続技が入る。

とはいえ判定自体はさほど強くないし、バーディー、ソドム、サガット、ベガ、ゴウキ以外のキャラにはしゃがまれると当たらないのだ。

中Pが返されたり、すかされたりするようなら中Kの出番。中Pほどではないが連続技に繋げやすい。昇りで対空としてもそこそこ使えるぞ。



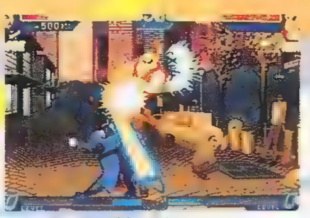
ローズ唯一の中段技?逃げ小キック。分身してやれば十分切り札となる。

地上の技では、まずチェーンコンボで使うしゃがみ小P、中足払い、大足払いだが決して弱くはないが、大足払い以外、単体で使っていく必要はない。立ち大P、立ち中P、立ち中Kが特に強力で中距離での牽制にはもってこい。

▼▼リフレクトにこだわる!

威力も気絶値も意外に高いソウルリフレクト。これを飛び道具跳ね返しだけに使うのはもったいない。

直接当てるのに一番使えるのが大のリフレクト。相手の足払いがぎりぎり届かない間合いに置いておけば、足払いやスライディングをつぶせる。



対空としての性能も実は一番。

また、大リフレクトは起き攻めに使うこともできる。相手の起き上がりに少しだけ離れて、リフレクトを早めに重ねておく。相手がリバーサルに失敗すれば再び転ばせるし、タイガーブロウや天昇脚ならリバーサルで出されてもつぶすことができるぞ。



昇龍を誘う手段として考えよう。



ローズのゼロカウンターとスーパーコンボ

レベルによってまったく違う技に化けてしまうローズのスーパーコンボ。まずは表のほうを見てほしい。おおざっぱな無敵時間と、その用途にどれだけ向いているかをレベル（以下Lvと略）ごとに評価したものだ。

「地上」は主に起き上がりに足払いなど地上の技を重ねられたところにリバーサルで出したような場合の評価。

「対空」は対空技として使えるかどうかも評価の対象だ。

「対飛」は相手の飛び道具に合わせて出す場合。

「スラ後」は、スライディングを当てた後に出すのに適しているかどうか。

「連続技」は単体での使用ではなく、他の技からの繋げやすさなどを評価。

ここからはその性能をレベルごとに見ていくとしよう。

ASスパーク	地上	対空	対飛	スラ後	連続技
1Lv	○	△	◎	○	○
2Lv	◎	▲	◎	◎	◎
3Lv	○	▲	◎	▲	△

ASスルー	地上	対空	対飛	スラ後	連続技
1Lv	×	○	×	×	△
2Lv	◎	◎	×	○	○
3Lv	◎	○	○	◎	◎

◎…オススメ
○…使える
▲…使えるがゲージのムダ
△…やってやれないことはない
×…使えない

オーラソウルスパーク

1Lv：1Lvでは真空波動と同様のただの飛び道具。出るのが多少遅いため、相打ちになりやすいが、あえて相打ち狙いにいくのもいい。

2Lv：大キックのグラフィックで突進の途中で無敵時間は切れてしまうが、それでも飛び道具を抜けたり、リバーサルで出すには十分な長さ。最後に飛び道具でしめるのでガードされても隙はない。

なんと分身スライディングから連続技として繋がる。

3Lv：出始めのリフレクトのグラフィック時は、スーパーコンボも含めてすべての飛び道具を跳ね返すことができる。

密着から入れればすさまじい威力だが、そんな機会はあまりないし、なによりゲージがもったいない。

オーラソウルスルー

1Lv：一見ただのソウルスルーと変わりないが、一応上昇中は完全無敵。実はそれだけでなく、空中コンボとしても使うことができる。跳び込み（下降中）を空中で当てた後、大リフレクトで跳ね返した飛び道具を空中の相手に当てた後、画面端でリフレクトを当てた後、跳び込みを引き付けてのしゃがみ大Pで落とし、キャンセルをかけて出したとき…と、かなり限定されるけどね。

2Lv：対空としての性能はピカイチ。無敵時間は短いが、密着さえしていれば負けないだろう。

3Lv：無敵時間が長いうえ、威力も最強クラス。おまけに連続技に繋ぎやすい。


リフレクトなどで浮いたところへ…、


もいっかい分身で行く？

ソウルイリュージョン

以前、分身は2体と紹介したが発売バージョンでは分身が3体で合計4人になった。

これを使った最も強力なコンボは、ジャンプ大キック→スライディング連打というお手軽な物。20～24HITで体力を半分以上奪い、必ずピヨってしまう。入る条件は限られており、「画面端（近く）で、2Lv以上」でなければならない。ダメージは多少落ちるが、より確実に決めたいのなら、ジャンプ中（小）キック→しゃがみ小パンチ→スライディング連打を使おう。

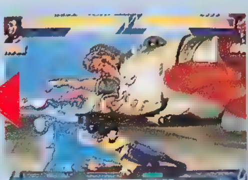
ただ、適当に出すだけでは最初から最後までガードされて終わってしまう。そこで出すタイミングを工夫しよう。

①対空…ソウルイリュージョン自体のスキはかなり小さい。そこで相手が跳び込んできたら素早くソウルイリュージョンを入力、跳び込みをガードしてゼロカウンター、着地のスキに分身スラを決めるのだ。

特に画面端に追い込まれたときに使えばスラ連打が連続して入るので効果的。ゼロカウンター後に中足払いの入らないキャラには入らない。


ソウルスターを入力するヒマがあれば十分間に合う。

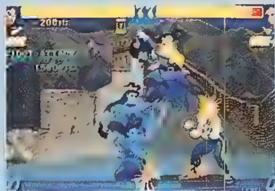

ん～～、いい位置！


十分にひきつけてスライディングでくぐると…、


分身に引きずられてこんなに近くへ。

②くぐりスラ引きずり…これは写真を見てもらったほうが早いだろう。

このほかにも、分身がローズの動きをトレースすることを利用して、（本体の）スライディングがガードされたらすぐに前方ジャンプ、相手がつられて立ちガードに移行すると、当然未だ地上に残っているスライディングの残像は立ちガード不可なのでくらってしまうわけだ。


立ちガードしちゃったね。

ここで再び相手がしゃがみガードするようならジャンプ小キックから連続技を決め、冷静に立ちガードしているようなら直接着地スラやすかし投げにいこう。

ガードしてるはずなのに…

この分身スライディングは不思議なことにまれにガード不能なときが存在する。理由や条件などはまだ不明だが、画面端以外で4回以上分身スラをガードさせたときのみ発生が確認されている。

まあ、そうたいしたダメージではないのでやられても削りと思って諦める。やる側も遠慮は禁物、切り札として活用しよう。

それとは逆にレバーを逆に入れていてもガードできるときがある。こちらも条件などはほとんどわかってはいない。

ゼロカウンター後は必ず追い打ち

ローズのゼロカウンターはご存じのとおり投げ技であるため、ガードされることがない代わりに、これ自体は攻撃力を持たず、着地の隙にコンボを決めて初めてダメージを与えることができる。

ローズの対空技の中でもっとも信頼できるのがこのゼロカウンターである。それだけでなくスーパーコンボしか無敵技を持たないローズにとっては必要不可欠な要素である。

できるだけ早くゲージを溜め、最低1つは常にストックしておくようにしよう。

以前のバージョンでは安定して中足払い→大足払いの計3HITが決まっていたが、現在のバージョンでは表のとおり、キャラと状況によって入るコンボは変わってくる。

中→大は、中足払い→大足払いが、小→大は、しゃがみ小パンチ→大足払いが入ることを表す。

ゼロカウンター後のコンボ表

	ジャンプ	地上
リュウ	中→大	小→大[*1]
ケン	中→大	小→大[*1]
ナッシュ	中→大[*2]	小→大[*1]
春麗	小→大	——
ガイ	中→大	小→大
バーディー	中→大	中→大
ソドム	中→大	中→大
アドン	小→大	小→大
ローズ	中→大	中→大[*3]
サガット	中→大	中→大
ベガ	中→大	中→大
ゴウキ	中→大	中→大

＊1…足払いガード時のみ中→大。
＊2…密着ガード時は小→大。
＊3…小→大は入らない。

うなれ魔法の立ち大キック

ソドム

ソドムの対戦テクニックについて驚愕の事実が発覚。乱入する前にコレを読んでおこう。

担当：KK

前回の記事の訂正

本誌のNo.147（7/30号）のソドムの記事について、少し変更点があるのでそれを書いていこう。

まず技表のところにある特殊入力技「後転移動起き上がり」だが、コマンドが新しくなった。またこの技は一部のバージョンでは出ないので、注意しよう。

さらに特殊入力技「テングウォーキング」が増えた。この技も前・後転起き上がりと出せる条件は同じなのだが、こちらは攻撃力を持っている。ただ技の判定はかなり弱いので、あまり多用せずたまに使っていくぐらいがよい。

もう1つ技表のところで、スーパーコンボの技名が入れ代わってしまっている。とりあえずソドムの完璧コマンド表を載せておくので、こちらを見てもらいたい。

それではここからソドムの対戦攻略に入っていこう。



これで走っていくのが笑える。

スーパーコンボ	メイドノミヤゲ	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1～3
	テンチュウサツ	レバー2回転+Ⓟ×1～3
特殊入力技	テングウォーキング	（ふっとばされ中）←↙↓+Ⓚ
	後転移動起き上がり	（ふっとばされ中）→↘↓+Ⓟ

魔法の立ち大キックについて

何が魔法なのかと言うと、ソドムの立ち大キックはガード不能なのである。こう書くと「何ふざけたこと言ってんだ」と思われるだろう。厳密に言うと、**ある状況においてソドムの立ち大キックはガード不能技になる**、ということである。

このある状況には2つのケースがあって、

①相手を一度転ばせたあとの起き上がり時

②空中にいる相手に技を当てたあとの着地時

となっている。この2つのケースに限って立ち大キックはガード不能技になるのだが、早めに置いておくような感じで出さなければいけないので、この立ち大キックにキャンセルをかけることはできない（キャンセルの許容時間が過ぎてしまっている）。



写真じゃわからないが、ガード不能だ。

さらに激ムズであるがこの立ち大キックのあと、もう1発立ち大キックが連続ではいる（キャラ限定？未確認）。この2発目の立ち大キックは普通に当たるので、キャンセルをかけることができる。キャンセルでジゴクスクレイプの大を出せば、再び相手を転ばせることができる。



この3ヒットが毎回できれば…。

この3段は非常に難しいので、とりあえず最初の1発だけ安定して当てられるようになりたい。この立ち大キックは間合いは関係ないので、起き上がり投げを回避するために足の先が当たるように使う。

もちろん相手がリバーサルで無敵の技を出してきたときは、こちらが負けてしまう。無敵技を持っている相手には、何も技を出さずの待つのも1つの戦法である。

ソドムは中間間合いがお好き

ソドムの得意な間合いは、大足払いを出すと先のほうが当たるような間合いである。

ここからジゴクスクレイプ、立ち大キック、大足払いなどをランダムに交じえてラッシュをかけていく。これは相手にダメージを与える目的だけでなく、次のバリエーションへの布石となっている。

相手が跳び込んできたときの対空技は、しゃがみ大パンチを使う。あまり信頼性は高くないのだが、早めに出せればそれなりに使える技である。

ソドムは攻めこまれると弱いキャラなので、相打ちでもよいから使っていきたい。

相手がスキを見せたときは（昇龍拳の空振りなど）、立ち小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ・ダイキョウバーニングのお手軽4段を入れるのがよい。ただこの連続技は相手に与える気絶ダメージが少ないので、それまでに相手に何発か攻撃を当てていてあと少しで気絶させられそうなときは、大キックのあとに大のジゴクスクレイプをつなげる（そのあと魔法の立ち大キックも入るし）。



早めに出さなくてはいけない。





大のジゴクスクレイプにつなげて、



おまけに魔法の立ち大キック。

狙え仏滅、天中殺

ソドムの技のなかでトップクラスの威力を誇るブツメツバスターとテンチュウサツ、この技を決めることが勝利への近道となるだろう。

おもな狙いどころとして技を当てて（ガードさせて）から吸うのと、いきなり吸う2つに分けることができる。

技を当てて吸うときに注意したいのが、毎回狙っていては簡単に返されるしまうということである。『いつもはこの技のあと、あの技につなげてくるのに…』と相手が思うようなところで吸うのがポイン



大のブツメツバスターはなかなかの威力。

トである。

ここで先ほど書いた布石が生きてくるのである。ジゴクスクレイプ、立ち大キック、大足払いのあとに、ダッシュ



中Ⓚまでつなげておいて、



吸ってしまう、キャンセルをかけないように。

をかけると見せかけて吸ってしまう。連続技のときも小Ⓚ→中Ⓚもしくは小Ⓚで止めて吸ったほうが威力が大きい。

またジャンプ攻撃→小Ⓚやジャンプ攻撃から吸うのも、バレバレでは簡単に返されてしまうが今までの布石があると決まりやすい。

立ち小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚについて

もう何度も書いてきたソドムの連続技、立ち小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚであるが、ここではガードされたときについて書いていこう。

もし最初の立ち小Ⓚがガードされた場合、こちらがきちんと目押しすれば連続ガードになる。つまり相手は立ち小Ⓚをガードしたあと、レバーを離してしまっても中Ⓚ→大Ⓚまでガードできてしまう。

ここで立ち小Ⓚをガードされたあと少し遅らせて中Ⓚ→大Ⓚと出せば、連続ガードにならないので相手が反撃しようとしたところに当てることができる（相手の技にもよるが）。

さらに立ち小Ⓚをガードさせてからのブツメツバスターも交ぜていくと、より効果的。



このあとの選択が豊富。

ソドムのゼロカウンターとスーパーコンボ

ゼロカウンターについて

ソドムのゼロカウンターはパンチボタンで出すのだが、いわゆる打撃系のものでガードされたりしてもあまりスキがなく、性能がよいゼロカウンターといえる。

この技は対空として威力を発揮するので、対空技の乏しいソドムはぜひ使いこなしていきたい。

ゼロカウンターが当たると相手を転ばせることができるので、起き上がりを攻めたいソドムとしては対空だけでなくチャンスがあればどんどん狙っていきたい。



あまり下のほうで技を出されると、ガードされてしまう。

スーパーコンボについて

●メイドノミヤゲ

どのレベルであっても密着状態から当てればすべての技が連続でつながるのだが、最初の一振りの先のほうが当たる感じだと途中でガードされてしまう。



十手や腕に引っかかるような感じ。

最初の一振りはジゴクスクレイプの小のモーションなので、前方向に強くリーチもかなり長い。また写真のような位置であれば、対空技としてもそこそこ使える。

ちなみに画面の端近くで通常投げのあとすぐに出せば、吹っとんでいる相手に追い打ちをかけるように当たる。

●テンチュウサツ

レベル3の威力は相手の体力を約3分の2奪うほど強力なのだが、コマンドがレバー2回転なので元の状態で出すことができない。

投げ間合いがブツメツバスターの小と同じぐらい広いので、立ち大キックやスライディングを当てたりガードさせたあとなども吸い込むことができる。



この間合いで吸うことが可能。

またこちらのコマンド入力が完成して光ったあと、それを見てから相手が反応してもなかなか返されづらいので、立ち小キックをガードさせたあとなど近間でも狙っていきたい。

ソドムはゼロカウンター、スーパーコンボともに使える技が揃っているので、ゲージの使い方に迷ってしまう。相手の体力やラウンド数を考えて、有効なゲージの使い方をしていこう。

丁寧にやろーぜ!!

アドン

使える技を部分的に説明しよう。

担当：[illegible]

元祖ストリートファイターのアドンがストZEROでライバル"サガット"と同じムエタイを使って登場した。今回はアドンの通常技を中心に闘い方の説明をしていこう。

リーチの長さで勝負だ！

サガットにも言えることなのだが、基本的にムエタイ使いは蹴り技が多く、リーチも長い。アドンで言うとまずは立ち大キックだ。

アドンの立ち大キックは相手の足払いが届かない距離でも、この立ち大キックが当たってくれるとことが多い。

この間合いはいわゆる中間距離なのだが、アドンの間合いはこれがベストと考えよう。

相手との間合いは中間間合いを保ち、小足払いなどでけん制して相手が前に出てきたら立ち大キックーといった攻めがよい。しかし、昇龍拳などの無敵技には潰されるので乱用しないように丁寧に使おう。

次に使える技がしゃがみ中パンチ。

しゃがみ中パンチはスーパーストⅡXにいたディージェイと似ている攻撃で、相手の足払い系を潰すことが可能なのだ。

使い方としてはやはりアドンの間合いである中間間合いで出すとよい。リュウ、ケンの中足払いなら余裕で潰しちゃうぞ。

また、ちょっと遠くて、しかも相手が大足払いをスカったら大足払いで転ばしていくのもいいだろう。

その他の通常技の中に立ち中キックもあるが、これもしゃがみ中パンチとほぼ同じ使い方をすれば相手の攻撃を潰せる。


ケンの足払いがスカっても…、


アドンの大キックをその場で出せば余裕でゲット。


リュウの中足払いはこんな感じで潰せる。

動くヒマを与えるな！

ではストⅡ関系でのお約束攻撃"カタメ"をアドンでどうやるのかを教えよう。

基本的に、アドンのスキの少ない技の連携攻撃なのだが、無敵技を持っているキャラクターには止められてしまうので、サルのように何も考えずに使うのは避けよう。

では、その動きを教えよう。

●小足払い・中足払い・ジャガーキック→小足払い or 中足払い……

という連携攻撃がかなり有


小足払いをガードさせて…、


チェーンで中足払い。そこから…、


「ジャガアキック」を出す。注意として、中足払いが当たっていてもこれは当たりません。


で、また小足払いでつなげば一応カタメ成功だ。



効。小足払いからでも中足払いからでもキャンセルしてジャガーキックを出せるのだ。

さらに、ジャガーキックを小、中、大ボタンで使い分けると攻撃のタイミングが少しズレるので相手はガードしづらいぞ。

注意点としては、ストZERO特有のゼロカウンターと無敵技がキツイ。だがアドンとしては、一度攻め始めたら最大のチャンスなので下がりたくないところだ。

跳んだ相手を撃墜せよ

アドンはリュウ、ケンやナッシュが持っている無敵技を持っていないので、ジャンプしてきた相手を落とすのがちょっと苦しい。しかし反応が間にあった場合はちゃんとした技を出せば跳んできた相手を落とすことが可能なのだ。

その最も重要な対空技の使い方を説明しよう。

●ジャッティングキック

レバー右下に入れての中キックボタンで出るこの技。通常技説明でも言った通り、立ち大キックがギリギリ当たる中間間合いで闘っていた場合に利用される。

基本的に中間間合いから跳んできた場合にジャッティングキックを出せば、潰されることはなく、絶対に落とせるのだ。

相手にヒットしたときのダメージは極めて低いが、相手を確実に落とせるのでアドンの超対空兵器と考えてほしい。

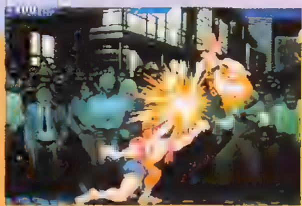

この距離ならジャッティングキックだ。

●しゃがみ大パンチ

アドン第2の対空兵器、それはしゃがみ大パンチである。ジャッティングキックは中間距離による対空技だったが、しゃがみ大パンチは遠距離で使う。

使う間合いとしては相手が画面端で自分が画面真ん中くらいの距離で跳ばれたら、しゃがみ大パンチを出せば必ず落とせるぞ。でもジャッティングキックとは強さが違い、少しでも遅く出すと相手に潰されてしまうので反応が早くないとキツイのだ。

他にも対空兵器ではないが、跳んできた相手にこちらもジャンプ大キックなどもかなり有効だ。


こんなに遠くでもしゃがみ大パンチならこの通り余裕。

アドンのジャンプ大キックはやけにリーチが長く、遠距離で飛び道具を出した相手にも結構使えて利用価値が高いので覚えよう。


アドンのジャンプ大キックはリーチが長いのだ!

スキのある一瞬にコンボを叩き込め

アドンは一発一発丁寧に攻撃して闘うキャラだが、それではツマラナイ。やはり読者の中にはパパパンと気持ちよく勝ちたい人が多いと思う。そこで出てくるのがチェーンコンボだ。

アドンのチェーンコンボは見た目は派手ではないが、与えるダメージ的にも弱くはなく、入力も簡単だ。そのやり方を教えよう。


実はジャンプ中キックで余裕でメクれる。そこから…、


小足払いを当てて、その後に立ち中パンチ↓大足払い確実だ。

跳び蹴り・小足払い・立ち中パンチ→大足払い

これが一番簡単なコンボでさらに入力もトントントンと同じタイミングで押せばよいのでとりあえずオススメだ。

この他にも何種類かのコンボがあるが、他のコンボは失敗すると大ダメージを与えられる恐れがあるので、まずはこのコンボを確実に出せるようにしておいてほしい。

アドンのゼロカウンターとスーパーコンボ

アドンのスーパーコンボ、ゼロカウンターは意外に実用性が高く、スーパーコンボゲージが溜まっていたらドンドン使ってもよい。

それではその使い方などを説明しよう。

ゼロカウンターで「ハッ、キシィ」

アドンのゼロカウンターは相手の攻撃を受けたあとにライジングジャガーを当てるのである。

使い方は跳び蹴りをしてきた相手に使えば、ほぼ確実に決まる。

その他にも起き上がりに技を重ねてくる相手にも狙うと有効で、いかなる場合でも使えるようにしよう。


相手の跳び蹴りには確実にZEROカウンターを決めるのだ!

スーパーコンボで「ブルルル…」

アドンはスーパーコンボを2種類持っていて、どっちを使っても別に害はない。

まず1つが…、

●ジャガーリボルバー

このスーパーコンボはあまり使い道がなく、狙って使うときというのは恐らく相手の体力がないときに削るという使い方だろう。

当たったときのHIT数は4～6点ダメージも強いので問題はない。


相手の体力が少ないときはガードさせて、チーズ確定。

●ジャガーバリードアサルト

こっちのスーパーコンボはジャガーリボルバーと比べるとかなり使えるスーパーコンボ。レベル1で出した場合は相手にガードされても、ゼロカウンターか無敵技以外ならほとんど返されない。

しかし、レベル2か3だと最後の攻撃で膝蹴りで飛んでしまうのでガードされると反撃されてしまう。レベル2か3を使うときは必ず決まるとき、相手がピヨってるときや足払いをスカしたときをおすすめする。


起き上がった瞬間に「ピカー」といった感じでバリードアサルトを使おう。

他にも起き上がるときに相手が攻めてきたときに出すと効果的だぞ。

クロスファイアが8割かな
ナッシュ

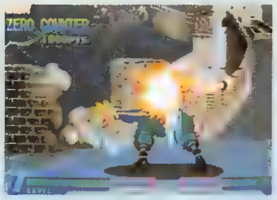
4種（ZC＋SC×3）の使い道があるスーパーコンボゲージ。君ならどれでいく？

担当：C・LAN

ゼロカウンター

ナッシュのゼロカウンターは、パンチボタンで裏拳が出る。この裏拳は通常技のものより判定が厚く、しゃがんだ相手にもスカることはない。

使い勝手は可もなく不可もなく、といったところ。やはり突進系の多段削り技に使うのが主な使い方になる。ジャンプ攻撃や飛び道具に対しても狙っていこう（ガードされる恐れはあるが）。


ナッシュの背の関係上、ジャンプ攻撃に使うのはいまいち。


こんな技には、すかさず入力。

使えるスーパーコンボが揃っているナッシュだが、万一に備えてゲージを残しておいてもいいだろう。



スーパーコンボ

●ソニックブレイク

最も使用頻度が低いスーパーコンボだろう。レベルによって、ソニックの発数が2～4と増減する（要連射）。最後の削り技ぐらいしか今のところ使い道はない。

●サマーソルトジャスティス

起き上がりなど、リバーサルで出すのが有効だ。ガードされればもちろん反撃されてしまうのだが、ナッシュのサマーソルトシェルは出かかりがあまり強くないため、相手も起き上がりなどに攻めたいという欲求にかられるようである。

レベル1が一番反撃を受けにくいが、レベル2、3はダメージがハンパじゃないので逆転用には必殺のレベル3で勝負をかけろ。


ピカーン！きたあ!!入力ミスでクロスファイアになってもまぁよし。

●クロスファイアブリッツ

無敵時間があるので、これをうまく活用していきたい。

対空技にもなるが、その場合2HITしかしないので注意。

有効な使い方は、ソバットから出すというものだ。ソバットの着地時は、若干スキがあり、打撃技の反撃は受けないものの投げられてしまう。そこで、小足払い↓ソバット↓クロスファイアとやるとかなりの高確率で引っ掛かってくれる。もしガードされるようならば、しゃがみ小パンチ連打に切り換え、入ったのならサマー1、ガードされたならソニックにつないで攻めを継続しよう。

また、画面端でこの技がヒットした後は、空中の相手にサマーソルトジャスティスがヒットする。

ゲージの使い道として、クロスファイアブリッツはメインに持ってくるべき技であろう。


イヤー、悪いね。端ならこの後サマジ（略語）までも…。


ソバッティアー、ん、投げで返すの？

そんな君が好きなのよ
バーディー

M・チェーンだけではツライ。そんなときにこそ、使いこなさなければならない！

担当：このキャラ最高！アディ

重量級、一撃必殺キャラはその性質上、相手に追い詰められて何もできない、という状況が多々ある。ゼロカウンター、時としてスーパーコンボも、まさにそういった状況を打破するためにあるのだから、それらの使いこなしは即パワーアップにつながるだろう。

ゼロカウンター

片足を上げ反動をつける。そしてパチキ。それがバーディーのゼロカウンター。

足払い系のように判定が小さくもなく、昇龍系のように膨大な隙もない。ま、いわゆる通常のものなんだけどね。

入れば当然相手はダウンしてくれて、バーディーには願ってもないチャンス…と思いきや距離が離れてしまう。

距離を詰めたい場合は入ったのを確認してから、すぐにボタンを同時押ししてブルホーンを出すといいぞ（ゼロカウンターに限らず）。

スーパーコンボ

●ザ・バーディー

バイソンのクレイジーバッファローと同じ。連発ブルヘッドといったところだ。

出かかりに無敵時間があり、起き上がり、乱戦時に出すと有効。もちろん、しゃがみ大パンチにキャンセルをかけ、連続技にすることも可能だ。

とまぁ、これらはどのキャラのスーパーコンボにも言えることだが、密かにバーディーならではの、レベルによっての使い分けが存在する。

まず、レベル1は対空用。無敵時間が少ないので、乱戦時や起き上がりには信頼できない。他にレベル2・3は絶対に対空としては使えない。

レベル2で対空ヒットすると、2ヒットしかしないのに、相手が起き上がっても出続けている。そこに攻撃を受けてしまうのだ。


まだ出てまっか？とりあえず投げ返しの用意。

レベル2・3は無敵時間が長いので、飛び道具を抜けつつ攻撃。こいつを狙うといいだろう。

ちなみに、バーディー使い以外の人には知られたくないのだが、レベル3の1回目のヒット後のピヨリは回復が可能でガードできるぞ。


実はリベンジャーにも無敵時間らしきものが…。判定が小さい？

●ブルリベンジャー

パンチボタンで出すと飛距離が短く、キックボタンだと長い。

飛び道具を抜けつつ、つかみに行くか、もしくは相手の起き上がりに重ねたりするのが主な使い方となる。


コマンドは入れつつカクカク。見えたらボタンを押してピカー。

画面中央でのM・チェーン後はキックボタンで、大足払いの後、画面端に追い詰めて転ばした後はパンチボタンで重ねにいくといいだろう。



GAMEST MOOK OF

STREETFIGHTER ZERO!!

9月10日発刊決定



ゲーメストムック
ストリートファイター
ZERO

13人ものストリートファイターが登場しながらストリートファイター　ZEROとはこれいかに、と街で話題のストゼロをゲーメストが斬る!! 編集担当のアナーキャー松井に話を聞いてみよう。
「やるっす」
よし、やるぞ。

で、当然読者様のハガキを大募集だ!! イラスト、四コマ、カラー、モノクロ、イロモノ、文章ネタ、何でもカモンだ。

〒101 千代田区内神田1－11－4藤吉ビル
ゲーメストムック
ストリートファイター　ZEROでGO係
まで送ってくれたし。

いい味出してます！

ドラグーンマイト

DRAGOON MIGHT

TM



過去2回紹介したドラグーンマイト。今回攻略としてシステムと各キャラの必殺技をおさえていこう！

担当：GYU（+ITO）

今まで2回ほど紹介したドラグーンマイト。今回から攻略ということでより深くプレイするために必要なシステムに対する注意点や各キャラクターの個々の必殺技について説明していこう。

無茶ができない起き上がり

本誌No.147でも紹介した**起き上がり**について補足したい部分がある。おさらいの意味を込めてもう一度起き上がりについて説明しよう。

まずダウン時に⬅or➡パンチボタン連打で移動起き上がりができる。ちなみにこの移動起き上がりの最中は完全無敵である。と、ここまでは紹介した。では、ここから追加でいくつか説明していこう。

1つ目はダウンの回復について。⬅or➡パンチボタン連打で移動起き上がりをすることができるが、この連打を速くすればするほどダウン状態からの移行が素早く行えるわけだ。つまりダウンしている時間が短くなり、ダウン攻撃もかわしやすくなるっていう寸法だね。気合で連打だー

2つ目は最重要、起き上がる瞬間について。ここまで説明した限りではこのドラグーンマイトはダウンしたほうにかなり優しくなってはいるが、起き上がる瞬間に技を重ねられた場合はどうなるのか？リバーサルの有無である。

まず結論からいうとリバーサルはムズかしい。例えば"つぐみの火炎の術"のような攻撃判定が出っぱなしの技を重ねられた場合に移動起き上がりを使っても、無敵時間が切れた瞬間に投げや必殺技を入力しても相手の技に負けてしまうことがある（基本的には投げ勝つ）。しかしガードもできるし、相手がこちらの起き上がりにあわせて投げを狙った場合もこちらが投げ勝つので安心しよう。

ドラグーンマイトでの起き上がりは無理になんとかしようとするより、相手の出方にキッチリ対応することが重要。



リバーサルがないのでガードするしかない。



移動起き上がりの回転中は無敵だが…、

フィールドの注意点

ドラグーンマイトでは背景のクレーンや木などにつかまることができると前回に紹介した。入力はキックボタンを同時に押すことで、するとマイキャラが木などにつかまり、それを軸に一回転してから地上に戻ってくるのだ。木などの物体が2本以上ある場合はレバーの左右で任意でどちらかを選択できる。ではここでこの"つかまる"ということについて詳しく説明しよう。

まず、つかまってから回転している間は無敵ということ。また回転中にレバーを入れることによってさらにジャンプしたりすることも可能だ。

また同じ木に2人がつかまることはできないということに注意が必要。この場合、後からつかまろうとした側は空ジャンプになってしまう。

これらのことから強力な空中からの必殺技を持つキャラクターが多いこのゲームではいかに空中戦を制すかがカギになるぞ！



同じ木に2人でつかまることはできない。



つかまっている間は無敵。

ハマリは必至！あふれる期待!!
天地を揺るがす超新作！

ボンバーが強力！ヤマト

主人公というだけあって一見、「跳ばせて落とす」といったキャラに見えるヤマト。ここではその彼のオーソドックスな必殺技について説明しよう。

●**技刀弾（Ⓟ同時押し）**
まずはボンバーの技刀弾。俗に言う「乱舞技」で立ち小パンチorしゃがみ小キックからなら連続技にすることも可能。威力も高くお薦めだ。

●**地潜龍（↓↘→＋Ⓟ）**
飛び道具の地潜龍。小・中・大で飛距離が変わり、射程距離に達すると上に飛び上がるという技。出が遅く多用するのは危険かも？

●**飛龍返し（→↓↘＋Ⓟ）**


飛び道具の地潜龍。

飛龍返しは対空技だが完全無敵という技ではないため、ひきつけて出さないと相手の跳び込みに潰されてしまう。通常技をキャンセルして連続技として使おう。

●**旋舞降龍脚（空中↓↙←＋Ⓚ）**
最後は空中からキックで急降下して相手に襲いかかる旋舞降龍脚。この技はジャンプ攻撃を相手に当てた後に出すこともできる。ちなみにジャンプ大キックキャンセル中旋舞降龍脚はダメージも高く、使える連続技の一つだ。


飛龍返しは対空技だが返すタイミングが難しい。

扱いやすさNo.1 つむぎ



濃いキャラが多いドラグーンマイトの中でも人気が出そ[illegible]

[illegible]ているぞ。

■**いかづちの術（Ⓟ同時押し）**
ボンバー技のいかづちの術はワイヤーを打ち出すリーチのある技。出も早い。

●**火炎の術（→↘↓↙←＋Ⓟ）**
[illegible]


威力の高い火炎の術。連続技にもなる。

●**竜巻の術（↓↘→＋Ⓟ）**
[illegible]遅いが小の竜巻は飛行速度が[illegible]パンチキャンセルつむじ風[illegible]

●**つむじ風の術（↓↙←＋Ⓟ）**
どちらかというと突進技のつむじ風の術。しかしこの技は対空兵器として真の威力を発揮する。ちなみに3HITなので連続技にしても可。っ[illegible]


[illegible]技として信頼性の高いつむじ風の術。

●**木枯らしの術（空中↓↙←＋Ⓟ）**
木枯らしの術はつむじ風の[illegible]

トリッキーな攻撃がウリ 雷庵

[illegible]


[illegible]

●[illegible]


[illegible]

●[illegible]



坊主ノーマル仕様 酔虎

[illegible]

●**爆曼陀羅（Ⓟ同時押し）**
まずは爆曼陀羅。この技もやはりボンバー技である。技の出は遅いので通常技をキャンセルしても連続技にはならないが、対空兵器として使えば問題はない。しかし酔虎も雷庵も同様にほかの対空技がないために、どうしても跳び込みに対してはボンバーに頼[illegible]のように虚空遷で逃げることもできないしね。


雷庵と同じく対空技のボンバー。

●**水面蹴り（[illegible]）**
水面蹴りは雷庵とまったく同じ。キャンセルをかけて連[illegible]

●**氣合弾（↓↘→＋Ⓟ）**
[illegible]の速さやスキの小ささ、どれをとってもこのゲームの飛び[illegible]誇る。使い方はいろいろある[illegible]ないので、水面蹴りと併用して相手を近づけないようにしよう。

●[illegible]
[illegible]と同じようにジャンプ攻撃か[illegible]きる、空中ヘッドスライディングのような技。スカされると地上でバウンドするが、こ[illegible]


見た目がスゴイ頭槌拳。

接近戦ならコイツがお薦め 猿丸

酔虎にも似ている。このキャラの必殺技の特徴は突進系の技が主体だということ。

●**搾肉刺突脚（Ⓟ同時押し）**

まずはボンバーの搾肉刺突脚。ガードさせれば3回削り、当てれば1HITという変わった技だ。出が速く、リーチも長い使いやすい技と言える。

●**猿輪斬（⬇ため➡＋Ⓚ）**

猿輪斬は剣を突き出し回転しながら横方向に突っ込む技。ボンバーの搾肉刺突脚と使いどころは変わらないが、体力を消費してボンバーを使うより、ためてこちらを出すほうがいいのは言うまでもない。ちなみに2HITで中パンチキャンセルで連続技になる。



突進系の搾肉刺突脚。



●**飛猿斬（⬇ため⬆＋Ⓚ）**

飛猿斬は対空技で俗に言う「サマー○ルト」系の技。

●**搾肉脚（⬇⬋⬅⬉⬆＋Ⓚ）**

搾肉脚は一度ジャンプして上空からドリルのように攻撃する技で、小・中・大で角度が変化する。

●**飛猿開脚斬（空中⬇⬋⬅＋Ⓚ）**

飛猿開脚斬は空中から剣を前に突き出し、垂直に落下してくる技。リーチのある技なので跳び込むと見せかけて昇りで出せば対空技を出そうとするところを狙うといいかも？

ちなみに猿丸は足払い系の技で相手をダウンさせることができない。かわりにしゃがみ大パンチがスライディングになっていることに注意。



飛猿開脚斬をいかに使うかがカギ！

黒い甲冑で闘え!! シャオウ



●**風雷旋風剣（Ⓟボタン同時押し）**

このキャラのボンバー技である。

基本技からのキャンセルか[illegible]スメする。

●**鬼角拳（➡⬇⬊＋Ⓟ）**

[illegible]



[illegible]

[illegible]ばいい。基本技からの連続攻[illegible]

●[illegible]

単体では出さないほうがいいだろう。見てから跳び込み攻撃ができるからだ。

使い方としては基本技からの連続攻撃が安定。

●**飛天円盤刃（空中で⬇⬋➡＋Ⓟ）**

[illegible]



こ[illegible]に間合いが[illegible]

[illegible]ャンセルで当てるぐらいだ（キ[illegible]

●[illegible]打）

字のとおり、ヨーヨーのような武器を∞の字に振り回して行う連続攻撃。対空技に対しても結構使えるので、とても重要な技の一つになるだろう。基本技からのキャンセル[illegible]

小さな重量級 ザック

●**ライジングソード（Ⓟ同時押し）**

このキャラのボンバー技は、小中パンチ、小キックからの攻撃でたたみかけることがで[illegible]



こ[illegible]ホイールスラ[illegible]

●**グランドウェーブ（Ⓟボタ[illegible]）**

[illegible]せる。この技は、基本技からキャンセルしてつながらないので、使い方としては相手と少し間を開け、置いておけばいい。

●**ホイールスラッシャー（空中で⬆＋Ⓟ）**

[illegible]けど、攻撃になる前に地面についてしまうので、跳び込み[illegible]

●[illegible]

対空兵器だ。しゃがみ中キックキャンセル攻撃がベスト。

●**ソードブーメラン（5秒Ⓟを押して離す）**

このキャラの大Ⓟは使わないので、大Ⓟをずっと押していて[illegible]いことではない。



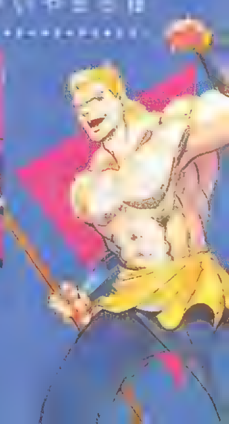


烈鋒座が超強力！ ドレイク

[illegible]







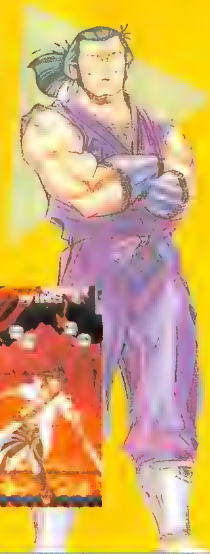
ハマリは必至!あふれる期待!!
天地を揺るがす超新作!

正統派忍者 小[illegible]

●雪崩飯綱落とし（Ⓟ同時押し）
名はボンバーなのだが、投げなのだ。相手との間がかなりあっても、速攻で走っていって投げるので、超～使える技。バンバン使おう。

●無刀取り（➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ）
相手の武器攻撃を両手で取り、投げ返す技。相手のクセで、「ここで攻撃がくるな…」と思ったときに置いておく。ただし、硬直時間が長いので、結構バクチ技。

●薮睨み（➡⬇⬊＋Ⓟ）
ピキーンと自分の周りが光り、キャラの全身を覆う。これに当たった相手は必ずピヨるぞ!!

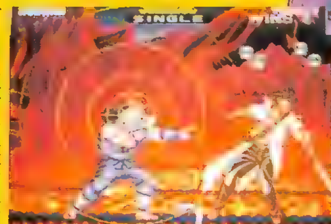




つかまえたっ!!

いいことずくめのようだが、問題がただ一つ、技の出が遅いのである。

●延髄砕き（⬇ため⬆＋Ⓚ）
相手の頭の上に乗っかる技。小Ⓚだと相手はそのままガードしてればよいのだが、大Ⓚだと裏に回るので、相手は逆ガードしなくてはならない。

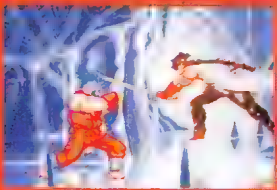


必ずピヨるぞ!!

●三叉手裏剣（空中で⬇⬋➡＋Ⓟ）
小で出した場合は、手裏剣の間が広く、大で出した場合は手裏剣の間が狭い。
遠い間合いから出すときは小で、近い間合いだと大で出したほうがいい。

忍者のクセにハデなヤツ 鉄仮面

●雪崩飯綱落とし（Ⓟ同時押し）
このキャラのボンバー技も[illegible]の投げである。相手との間合いが最長のときではない限り、ダッシュして投げてくれるので[illegible]まりにも間合いが広いとバレ[illegible]



跳び込みパンチを取ったぞ!!



●無刀取り（➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ）
[illegible]のジャンプパンチ系と立ちパ[illegible]

●偃月輪（⬅ため➡＋Ⓟ）
基本技からのキャンセルで[illegible]っていこう。結構硬直時間が長いので、遠い間合いだと[illegible]

●霞分身（⬅⬋⬇⬊➡＋Ⓚ）
使い方が難しい。分身の術[illegible]



どちらが本物か?

[illegible]ては対応のしやすい技なので、よく考えて使ってほしい。

●[illegible]（[illegible]➡＋Ⓟ）
ボタンによっては、技の出る距離が多少違う。小だと近[illegible]遠距離戦で使える技の一つとなるだろう。

パワーで押し切れ!! レジー

●ローリングデスホールド（Ⓟ[illegible]）
投げではなく、打撃系の攻撃と見ていいだろう。近い間合いのときは、蹴りを相手に入れ[illegible]い間合いだと蹴りを入れるだけになってしまう技。蹴りが[illegible]遠くで出してしまうと、見て[illegible]くれる近い間合いで出すといいだろう。

●スカイハイボム（レバー1回転＋Ⓟ）
レバー1回転＋Ⓟというコマンドが難しいため、普通の



ぶちかませ!!

投げよりも多くダメージを与え[illegible]

●ジャックナイフタックル（⬅ため➡＋Ⓟ）
近くでこの技を当てると6HITになる。基本技からの連続攻撃で[illegible]っていこう。相[illegible]



●空中スカイハイボム（空中でレバー1回転＋Ⓟ）
この技は、狙って出すのは[illegible]として、跳び込むときには、いつもレバー1回転させておい[illegible]い。相手がもし跳んできた[illegible]



取ったぞ!!ラッキー。

ムッチームチムチ レイラ

[illegible]







ステアリングを小刻みに切ってインをキープせよ!

INDY 500™

いかに速く走るか。これを追求して今回からこのゲームの攻略が始まるぞ!

担当：ずるずる

いきなり3コース攻略！ATで1位を狙う！

AM1研が作った3DCGドライブゲームがついに登場。題材は、北米で大人気のインディレース。

このゲームに設定されているコースは、インディアナポリスで行われる本物のコースと、架空のコース2つが設定されている。

F1よりも速いマシンで疾走するインディ500コース。

少しスピードを抑え、コントロール重視で山岳地帯を走るハイランドスピードウェイコース。



コースセレクト。真ん中が初級のインディ500のコースだ。

スピードをより抑えて、街中という設定の中を走ると体感スピードはインディ500以上!?のベイサイドストリートコース。

今回はこの3コースを攻略。走ることはさほど難しくないゲームだが、敵車あってのレースでは、ただゴールすればいいってもんじゃあない。

やはりやるなら1位ゴールを目指したい。

そこで今回は、初回攻略としては異例だが、3コースを一気に攻略してみたい。

どのコースも1位を狙うが、いきなり力んでやっても空回りするだけ。基本は安全に走りながらコースを覚えていく。

普通プレイするとき、走りながら画面上にあるコースマップで次の展開を確認していくが、このゲーム、そのマップが斜め！ちょっと分かりにくい。平面で覚えたいため、3コースのマップも載せたぞ。

基本はコースを覚えること

どこにどんなカーブがあるのかをまず覚える。

まだプレイしていない人はスピード感をイメージすることができないが、載せた3コースのマップの上でまず走ってみよう。

「右、左、ストレート、おっと次はきつい左…」って感じでね。完璧に記憶するのが一番だが、これはプレイを何回か重ねた後でいい。必要なのは、コースがどんな形をしているのかを覚えること。

形を記憶できれば、イメージもしやすくなる。プレイするごとに、そのイメージの中で、あるコーナーをクローズアップできるようになる。

あとはそのイメージを3D画面に変換できればOK！



コースに慣れるまではATで走るのがいい。



インディ500ハイスピードバトル
インディ500SEGA大会開催

東京近辺にあるセガ直営店において、7月20日から8月20日の1カ月間「インディ500」のコースで大会が行われる。

各店で行われる大会は、大会参加希望用紙に所定事項を記入したあと、各店ごとに応募し、抽選でプレイヤー合計112名が8月31日（木）にセガ本社で行われる本大会に招待します。

その際のギャラリーも100名前後募集する予定。

本大会に集まった112名でまず予選を開催。決勝戦までは通常の4周モードで走る。8名ずつ走り(14組)、上位4名を勝ち抜けとし、56名へ。56名からさらに8名ずつ予選を行い、上位1名を勝ち抜いた7名と、敗者復活の1名を加えた8名で決勝戦を行うのだ。

決勝戦前にエキシビションマッチとしてメディア対抗戦を行う。このレースでの上位4名と、決勝戦の上位4名で最後に戦う。もちろんゲーメストもそれに参加！私、ずるずるが！といきたいところだが残念ながら予定が合わず、キャサ夫が出場する予定だ。

大会出場の112名全員には、インディ500Tシャツが与えられる。

上位3名には、表彰状と素敵なインディグッズ等を用意。

大会に関する詳しいことは、東京近辺のセガ直営店にて。

ワンポイントアドバイス INDY500

AT、1位ゴールを目指す!
目標ラップタイム　37″500

全開!全開!ずっとインキープ!

4つのコーナーと4つのストレートからできているインディ500コース。

やることはひたすらインをキープして走ること。

しかしただハンドルを切るだけではインをキープできない。その辺をチェック!



ローリングスタートでインディ500スタート!すぐ左へ!

スタートはローリングスタートなので、そのまま走る。

スタートしたらすぐラインを左へ移し（敵車がいるのでそれをよけてから）、ギリギリまで寄って1つ目の左カーブへ。

1周目は敵車がまだ多いので、イン側、マシン1台分のスペースを守る。



インに寄ったらあとはそのラインを走るのみ。切り込めーっ!

1つ目、2つ目の左カーブの間のストレート、3つ目、4つ目の左カーブの間のストレートは少し短い。そのためハンドルを戻してまた切り込むまで時間が少ない。リカバリーする時間に注意したい。



直線ではより加速するためスリップストリームも使う。

スタートしてからインを絶対キープするわけだが、コーナーでインをキープするには、ただハンドルを切るだけではスリップして外側へ流れていってしまう。そのため、インにへばりつくため、ハンドルを何度も切り込むハイグリップ走行（アクセル全開で―）をしよう（V.R.的走り方―）。





コーナーでは、インにへばりつく。小刻みに切り込もう。

できるだけ遠くを見て走り、ライン上に敵車がいないことを確認して走る。もしライン上に敵車がいたら、スリップストリームを使いながら少しずつアウトへふくらみ、抜いたらインへ戻ろう。

MTなら2分30秒を狙え!



コーナーの入口がポイント。切り込むタイミングが重要だぞ。

ワンポイント アドバイス

HIGHLAND RACEWAY

AT、1位ゴールを目指す!

目標ラップタイム　51″750

アウト=イン=アウトを覚えて速くなろう!

さてこのコースになると、ただハンドルを切るだけでは曲がれなくなってくる。

ここのコースでは、減速も覚えなければならない。

減速するポイントは、コースマップにあるラインを見て覚えていこう。



今回の攻略では、コースの要になるコーナーをチョイスして、その抜け方を書いてみよう。

スタートして軽く右、左に。敵車にぶつからないよう抜けたら右インへ。長い右コーナーのインを走り、後半は、ハングリップ走行でへばりつく。

コーナーが左へ曲がり始めたらラインを変え、アクセルを緩めて左コーナーのインへ。切り込んだところでブレーキ。

このとき少しアクセルを戻してやるとスピンしにくい。

アウト=イン=アウトと抜けたら加速。右側を走り、次の左、左を全開で抜けていく。

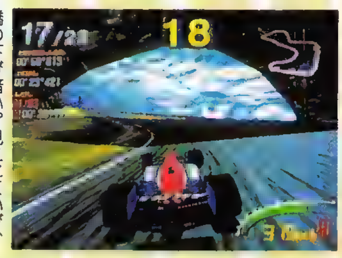
さらに走り少し右に曲がったところから左、右、左ときついカーブが続く。ここの進入でアクセルオフ、ブレーキで減速し、一気に左へ進入したら、あとはアクセルワークで右を抜け、全開にして左のインへ入っていく。



少し緩いカーブから、切り込まないとインへ入れないカーブへ。



緩い左からきつい左へ。ブレーキングで減速し、アウトへ。



橋の下が暗い。見えにくいが、ここも全開で抜けられる。

左コーナーのインをキープしたら右急カーブへ。ここは手前からハンドルを切ることで全開で抜けられる。

ただ敵車がいる場合は、アクセルオフ、また、タイミングが遅れたときもアクセルオフでアウト側の壁にぶつからないようにしよう。

抜けたあとは左側をキープ。





左、右、左の3連カーブ。1つ目をブレーキングして進入。

トンネルをハングリップ走行に近い走り方で抜け、最後の左コーナーへ。

ここは、一瞬アクセルオフ&ブレーキで、ズバーンと抜けていく。



直角に近いカーブだが、アウト=イン=アウトで全開で抜ける。

1位でゴールするのに必要なのは、まずミスをしないこと。その上で全開で抜けるところは確実に抜け、減速が必要なコーナーは、少し多めに減速して、ぶつからないようにしよう。



最終コーナーは、ポンとブレーキして一気に左へ曲がる。

ワンポイント アドバイス
BAY SIDE STREET

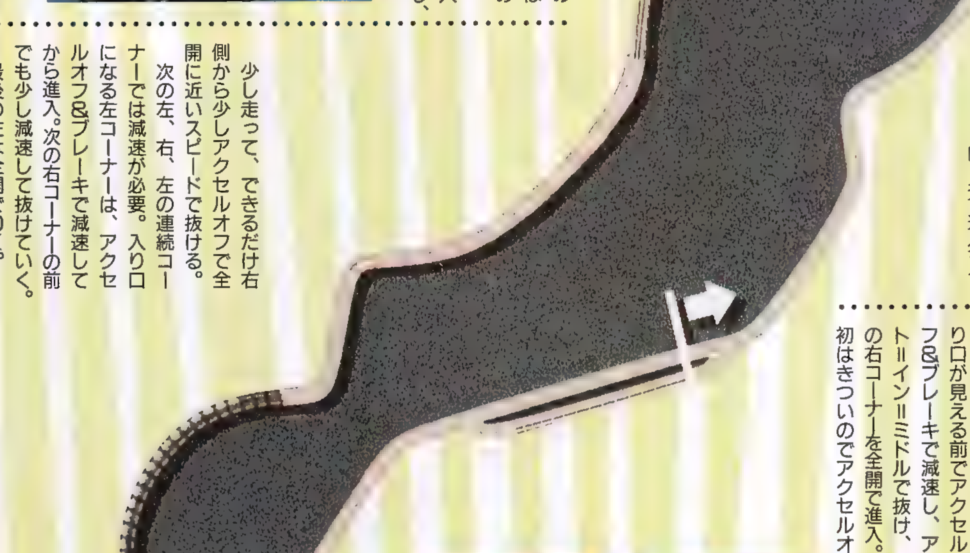
AT、1位ゴールを目指す!

目標ラップタイム 1'01"900

コース幅を上手に使おう!

エスケープゾーンがないこのコースで1位でゴールするのは難しい。とにかく上位3台が速いのだ。
その中でトップを狙うのだから、かなりレベルの高い走りが必要になってくる。
まず今回の攻略で、コースの攻め方を覚え、ラインを覚えることから始めたい。
最初は敵車にいっぱいぶつかり、まともに走ることも許されないかも。がんばろう!


左、右と曲がるところ。アクセルオフで入り、右へ切ったらアクセル全開にする。



スタートしてすぐ左。このあと左、右は、マップ上では難しそうに見えないが、このコース上で一番難しいといっていいほどの難度を持つ。入口手前からアクセルオフにし、左、右と曲がったら加速。


緩い左のあとのきつい左。アクセルオフでアウトから入る。

少し走って、できるだけ右側から少しアクセルオフで全開に近いスピードで抜ける。
次の左、右、左の連続コーナーでは減速が必要。入り口になる左コーナーは、アクセルオフ&ブレーキで減速してから進入。次の右コーナーの前でも少し減速して抜けていく。
最後の左は全開でOK。



左、右、左の3連カーブ。2つ目までブレーキで進入する。

緩く曲がる右をインキープで走ったら、左コーナーの入り口が見える前でアクセルオフ&ブレーキで減速し、アウト=イン=ミドルで抜け、次の右コーナーを全開で進入。最初はきついのでアクセルオフ。




緩い右のあとのきつい左。ブレーキで入り、すぐ左側へ寄る。

暗い中を左のインをキープしながら走ったら、先の見えにくい右、左のコーナーへ。
ここは進入時より、抜けるまで低速で走ることを重要視し、インをキープする。


左、左ときついカーブ。思いきり減速し、しっかり曲がること。

次の左、左、右のコーナーは1つの流れで覚える。
1つ目の左は、普通にアクセルオフ&ブレーキで抜け、2つ目からのコーナーは、やや多めに減速し、右のインに入れるようにしてやる。
残りは強引にインへ入る。


左、左とブレーキが必要なところ。弧を大きくとること。

ちょっと急いだ攻略だが、次号が出るまで1カ月あるので、次の攻略までじっくりやってほしい。
でもこのコースは難しいので、ほかの2つのコースで修業をしてからがいいかも。減速の方法がポイントだからね。



INDY 500™
インディ500
©SEGA 1995
©1995 Indianapolis Motor Speedway Corporation
OFFICIALLY LICENSED
INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY
PRODUCT
52
ROLLING START
INDY 500
インディ500 ワイド
LADIES AND GENTLEMEN, START YOUR ENGINES
史上最速のレーシングバトル！
数々の伝説を生んだコースに新たなる記録を刻め！
絶大な評価を得るセガのレーシングシミュレーションゲーム。
新登場！
40万を超す観客、400km/hにも届くスピード、
目の前に立ちはだかる巨大なバンク、
恐怖との闘いを制した者だけが
手にする事のできる栄冠、
それが「インディ500」。
その迫力と興奮を余す所なく再現！
■このゲームは、オーバルコース「インディ500」は当然の事、
「ハイランドレースウェイ」「ベイサイドストリート」の3コースを設定。
27
SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
©SEGA

CONTENTS〈目次〉
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.150
8.30/9.15 合併号 1995



●この夏は㋖屋宅配便ツアーを敢行。日本各地でゲーメストグッズを売りに、そしてライターが対戦をしに行くぞ！この号が出るころは、ちょうど名古屋でやっているころかな？この後は、九州、北海道、大阪となる。久々とあって、ライターたちもウキウキしてるみたい。みんな、待っててくれよ！



夏の日ざしに負けない あつく燃える最新ゲーム来たる！

夏休みに悔いを残すな！ ライバルに差をつける超攻略!!

ニューゲームジャングル

特別付録
その1 KOF'95描き下ろしB2ポスター
その2 ハイスコアゲーセンMAP

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト8/30・9/15号

表紙：「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」SNK イラストby藤原ひさし：「ストリートファイターZERO」©㈱カプコン

首領蜂 DonPachi

ドンパチ設置店の皆様、基板連射をつけましょう！

遂に2周目へ突入。あの憎い撃ち返し弾に腕と度胸で立ち向かえ！

担当：忙しさが今ピークの立衆多
& M.I, MQP

攻略前予習 撃ち返し弾とは？

2周目以降は、いわゆる「撃ち返し弾」による厳しい弾避けをしなくてはならない。はじめに、撃ち返し弾を知らない読者のためにちょっと説明をしておこう。

撃ち返し弾とは、敵キャラクターを破壊した際に、装備していた砲台などから撃つ弾とは別に飛んでくる弾のことである。「首領蜂」の場合、空中、地上どちらの敵を破壊しても撃ち返し弾が飛んでくる。特に大型の敵はものすごい数の撃ち返しがくるので注意を要する。

1周目では何も問題のなかったところが、2周目になると一転して難所になってしまう、という場合がいろいろ出てくるのも撃ち返し弾の特徴といえるだろう。ザコラッシュ地帯などはその典型である。では、撃ち返し弾対策とは何か？ひとつはいかにして逃げ場を確保するか、そしてもうひとつはいかにして撃たせないか、この2点である。

それでは「首領蜂」の撃ち返し対策、そして2周目3面までのダイジェスト攻略に入ろう。

立衆多流 撃ち返し弾避け講座

①まとめ撃ち

最もオーソドックスな方法。画面内にある程度の数だけ敵を出現させておき、それらをいっぺんに倒すことで撃ち返し弾をまとめて避けるのが狙いだ。

ポイントは**ショットを撃たずに、左右どちらかの端に寄って待つこと。**撃ち返し弾がきたら少しずつ反対側へ動いてかわそう。撃ち返し弾をあらかじめ寄っていた位置にまとめてしまえば文句なしだ。

②弾数減らし

主に大型の敵がいる場合に用いる。撃ち返しの数が多いため、処理落ちが必然的に起こりやすくなるのを利用した少々ズルいやりかたである。

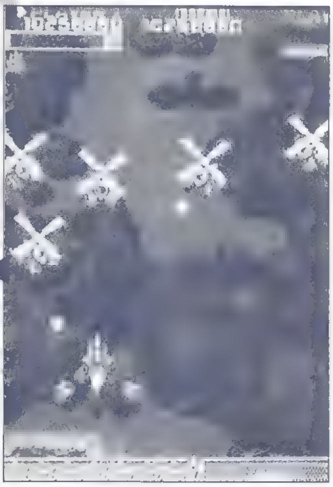
その「処理落ち」している間、爆発の絵と撃ち返し弾が大量に出ているときにほかのザコキャラもついでに倒す。すると、ザコの撃ち返し弾がシステムの限界のために減ったり来なくなったりするのだ。

大型の敵がいなくなっても、ザコの数が多ければ同じ現象が起こるので、利用範囲はかなり広い。慣れてくれば処理落ちを予想できるようになるよ。

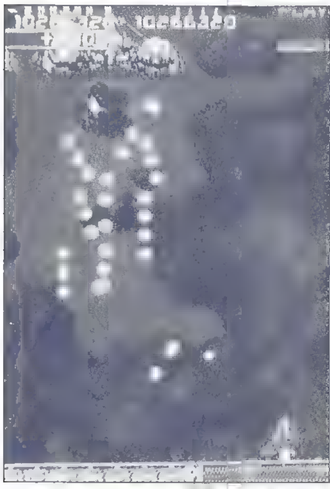
③前倒し

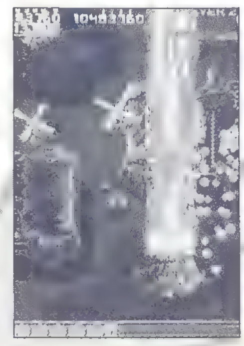
文字通り画面前（上）方向に待機して、敵破壊と弾避けを同時に、かつ一瞬にして済ませてしまう方法だ。

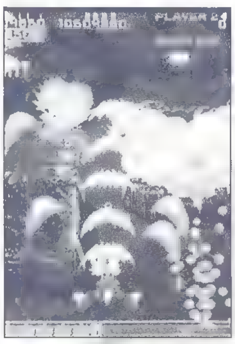
空中物ならば近距離で、地上物ならば重ね撃ちして倒した場合、撃ち返し弾はまずこ

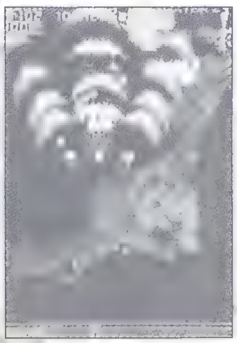

ヘリザコ1編隊を出現させておいて…、


左右どちらかに寄ってからまとめて倒す。


撃ち返してきたら反対側へ逃げる。


処理落ちの最中にザコを撃つと…、


ザコの撃ち返しがこない。


思い切り前方に出て撃ちまくり…、


サッとかわす。これさえできれば鬼に金棒！

ない。特に空中物は距離をつめて倒すと撃ち返す数が減るのだ（ここがミソー）。

要するに前へ出て距離をつめ、撃ち返し弾の数を最小限に抑えてしまうのが狙いだ。また撃ち返し弾は角度が水平により近くなるため、画面下のスペースを逃げ場として確保しやすくなるのも長所だ。

前倒しをするためには、どの辺りでどういう敵がどれだけ出てくるのかを覚えていることが必須条件。難しい戦法だが、これができるようになれば2周クリアがぐっと近付くことウケアイだ。

以上、撃ち返しについての話はこんなところかな?あとは自らの体に避けの感覚を叩き込んでしまえ!

2周目前半戦 ダイジェスト攻略

〈STAGE 1〉

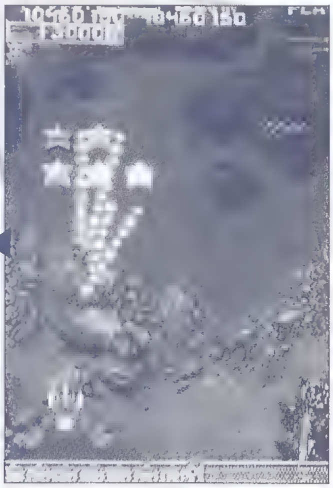
前述の撃ち返し避けの練習ステージだ。まとめ撃ちをするならば、最初はヘリザコ6機、次は地上の砲台とアイテムキャリア…というように、あらかじめまとめる部分を決めておくとよい。

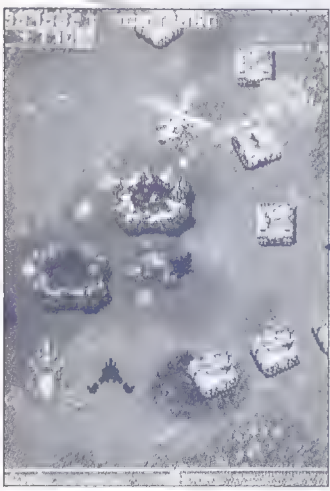
前倒しをする自信あり、という人は、ステージを通して前に出て撃ちまくってしまおう。ただし中終盤に横から現れるザコ戦車は絶対に撃ち逃がさないこと。

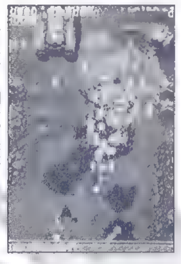
特に注意してほしいのは、星、蜂の両得点アイテム。**なんと2周目はアイテムも撃ち返してくるのだ!**これは絶対に忘れないように。

さて、このステージのポイントだが、全部で3カ所ある。

最初は赤茶色の中型機が3機並んでいるところ。中型機に付いている砲台を壊したときにも撃ち返してくるから、適当に撃っているとすぐ逃げ場がなくなってしまう。Cタイプならレーザーを使って一気に倒し、撃ち返しを1回にまとめるとよい。


2周目からアイテムさえもが敵となる。ヒエーッ!

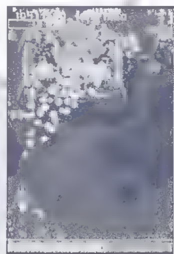

これは失敗パターン。真横に逃がすな!


いっぺんに倒せば避けるのは1回ですむ。

2番目はザコ戦車が隠してある倉庫。撃ち返す数が多いのはもちろんだが、もうひとつ厄介な点がある。

それはいっぺんに撃ち返さずに断続的に撃つことだ。つまりその分だけ弾を誘導する時間が長くなるため、慌てて動くとこれまた逃げ場を失ってしまう。

もう撃ち終わったな、と早合点して見落としたなどということのないように。移動は必要最小限に抑えること。


こういう大型キャラの撃ち返しは引きつけてかわそう。

3番目はボス前のザコ戦車ラッシュ。ここは左右どちらかの編隊に絞ってまとめ撃ちする。途中右側にある10個の星アイテム地帯は、自機を重ねて撃ち返しを封じ込め、前方の戦車も同時に倒すとよい。


アイテム地帯に重なってしまおう。

ボスは弾のスピード、耐久力がアップし、さらに砲台を壊すごとに撃ち返してくる。だが実際プレイしてみると決して難しくはないハズだ。発狂前にさっさと倒せば問題はない。

〈STAGE 2〉

スタートしたら左上へと移動し、手前のザコ戦車に重なる。重なったらショットで周りの戦車を一掃しよう。これで撃ち返しを最小限に抑えることができる。

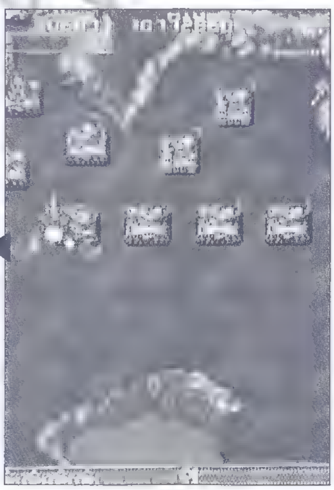
これ以降のザコ編隊に対しても、近付けるだけ近付いて倒そう。うまくやれば撃ち返し弾を完封できるよ。

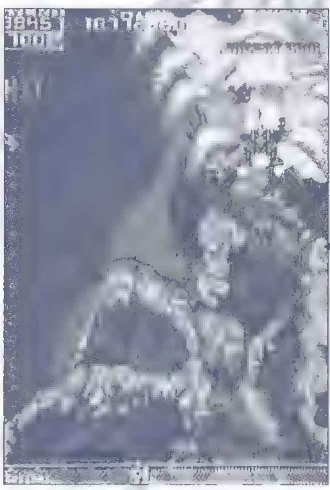
次はヘリザコと中型機の複合攻撃になるが、この中型機を倒しても処理落ちがあまり起こらない。ここはヘリザコ1編隊と中型機を交互に倒していくのが有効だ。ヘリザコはなるべく前倒しして、撃ち返しを封じてしまうとなおよい。

戦艦に対しては、稼ぎパターンと同様に前倒しをするのがベスト。中央の砲台を破壊した瞬間に、処理落ちのため撃ち返し弾が見にくくなるので注意しよう。

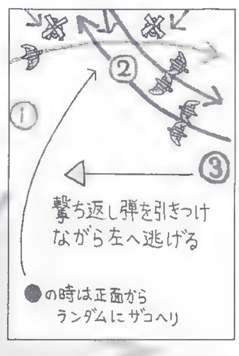
大型機が同時に2機出現し、続けざまにザコラッシュが始まる中盤戦が2面最大の難関。まず左側の大型機を急いで倒し、続けて右側の大型機も倒そう。この瞬間に処理落ちがかかりやすくなるので、その間に上にいるザコ編隊を倒して撃ち返し弾を減らそう。

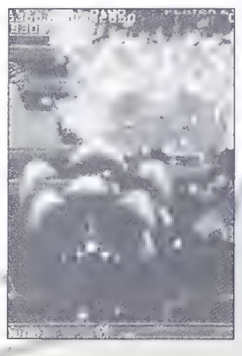
次に右端から出現するザコ編隊の真下に移動して、撃ち返し弾を封じてしまおう。こうすれば左側からくる撃ち返し弾の避けに専念できる。


ザコ戦車に重なってから撃とう。


これだけ接近すれば撃ち返されない。

中型飛行機が3機同時に出現する所も重要。なんと2周目に限り、**3機ともボンバーアイテムをくれる**からだ。ただしボンバーを使っている間に倒すとくれないので注意。




このスキにザコも倒してしまおう。

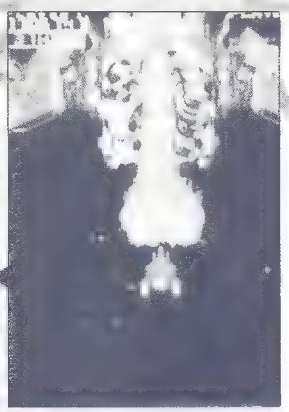
1機だけボンバーで倒し、残りの2機をショットで倒す、というように、ボンバーの残弾を考えながら倒すこと。

ボスは弾のすき間がメチャクチャ狭い!さらに円盤状の弾が撃ち返すというオマケ付きなので難しい。

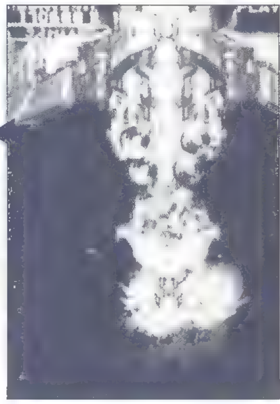
そこで写真のように、ボスのすぐ下で待ち、撃ち返してきたら少しずつ下がり、間に入ってかわすとよい。そして3回目の円盤が飛んできたら右下へと移動しよう。左からの円盤は無視だ。

ボスが左右に動き始めてからもきわどい弾避けを要求さ

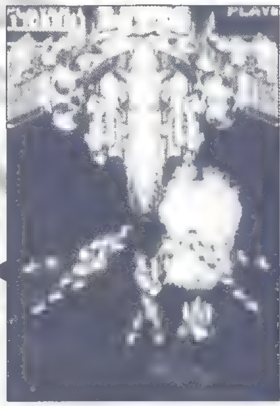

ボンバーの出血大サービス。いただきまーす!



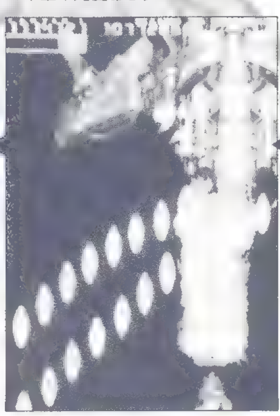
ここで待って…、



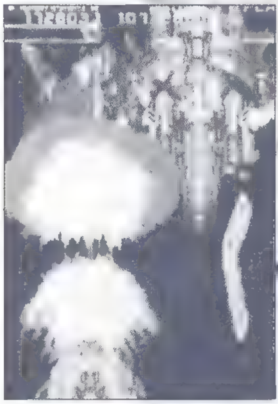
円盤を破壊しながら少しずつ下がっていき…、



撃ち返し弾の間に入ってかわす。



こりゃ狭い！安全にいくならレーザーボム1発使おう。



2ループ目に突入したら迷わずボンバー！



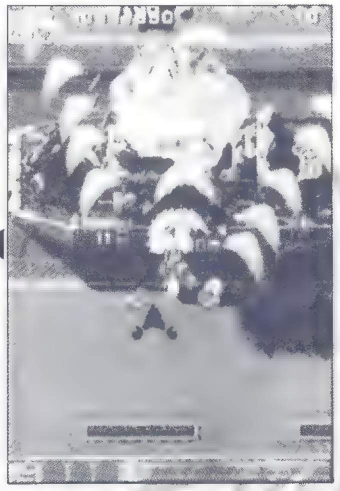
大型戦車はレーザーボムを使うか、上に逃げてやりすごす。



こういうところは重ね撃ち。右側の倉庫もね。



次はザコ戦車、と交互に倒せ！



戦艦を攻撃したら…、

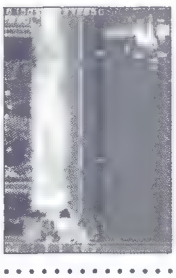
れる。ここで死ぬと復活がつらいので、ボンバー1発使うのが安全。

〈STAGE 3〉

序盤が難しい。右側の戦艦と、左側のザコ戦車軍団を交互に倒して逃げ場を確保していこう。

このあと出現する中型機は、処理落ちのため（？）運が悪いとボンバーを出してくれないことがある。ここはミスをしないで抜ければよしだ。

後半の大型飛行機とザコ戦車との複合攻撃は、1周目と動き方はほとんど同じ。注意点は画面左端にある倉庫の撃ち返し弾のみ（ちょっと言い過ぎ!?）。この辺りはボンバー1発で抜けられれば文句なしだ。

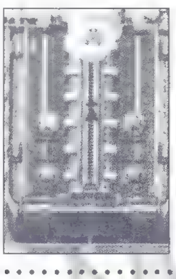


下から現れるザコ戦車には絶対重なること！

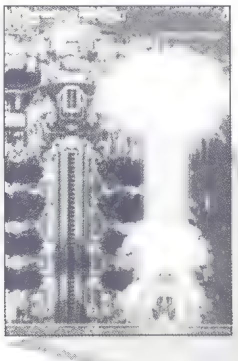
ボスはまず写真の位置で待ち、中央の地上キャラを倒す。ここにいるとなぜか弾を撃ってこないからだ。残りの砲台もスクロール停止前に破壊すること。

2周目は炸裂弾の撃ち返しが増えていて、さらにホーミング弾のスピードが速くなっている。それらを避けやすくするために、右側の砲台をレーザーボムで破壊しておこう（実は砲台の弾も速くなっている）。

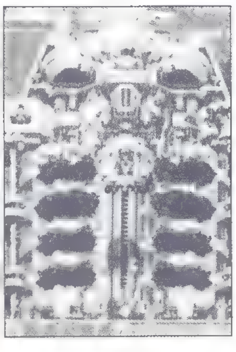
速くなっていても、どの攻撃も避ける方法は1周目と同じだ。唯一の注意点は、ヘリザコの撃ち返し弾とホーミング弾が重なった場合だ。一瞬にして逃げ場がなくなることがあるので、だめだと思ったらボンバーを使おう。



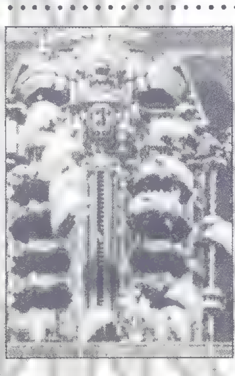
ここでレーザーを撃てば、左右からの攻撃は来ない。



レーザーボムで片方の砲台を壊してしまおう。



ヘリザコの撃ち返し弾はクセモノ。見落とすな！



どちらかの端に寄っていないと、ボンバーを必ず使わされてしまうぞー！

1周目 3面稼ぎパターン (A・Bタイプ)

それでは3面の稼ぎパターンの紹介だ。とりあえずメインはBタイプでいくが、最後にAタイプのパターンも補足説明もしようと思う。

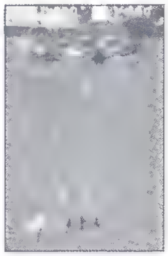
3面はコンボステージだ

3面は初めから終わりまでコンボの連続でいける。しかもほとんどが30HIT以上いくものばかり!!中には60HIT以上いくものもあって、素晴らしく点数が入っていくのである。つなげるのが難しいものもあるが、ほとんどのコンボはその始動する位置と動き方さえ覚えてしまえば、楽につなげられるのである。これはもうやるしかない。


3面はコンボステージ。ウハウハでやんす。

前半戦は左右が大事

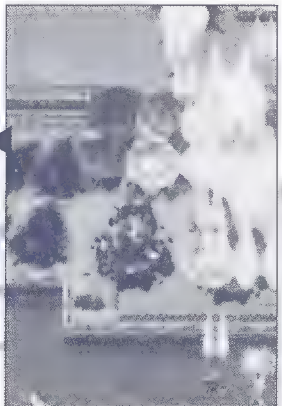
前半は戦車などがたくさん出るところなので、左右の移動がとても大事である。切り返すタイミングは各自で体で覚えてもらうしかない。
では細かく見ていこう。


ボートを壊してセッティングOK。

●戦車地帯その①
始まったらまず、ヘリの編隊が右、左とくるのでそいつらを始末しよう。また、左にいるちょっと大きいボートのような奴もいっしょに壊しておこう。これでセッティングは終了だ。
左右から出てくる戦車が画面の下のほう（自機の真上ぐらい）まで来るのを待とう。そして左からスタートだ。端からやるとつなげにくいので、ちょっと間をあけたところから始めるとよい。
スタートしたらそのまま右端までずっといき、すぐに左に移動しよう。するとオプションの弾が見事に左の戦車群にHITし、つなげられるのだ。ここで大体30〜40HITぐらいはいくだろう。

●戦車地帯その②
まずは横に向いている戦艦のパーツをすべて壊しておこう。中央からちょっと大きい装甲車のような奴がくるので、そいつにレーザーでちょっとダメージを与えておく。装甲車の左右にある連射砲台のうち、右の奴もレーザーで同時に壊しておく。これでセッティング終了。なぜ連射砲台を壊すのかというと、装甲車を画面の下まで引きつけるときの弾よけのじゃまになるからだ。
この中央の装甲車の点数は3000点を超すのでコンボの最初のほうに持ってくるといい。
というわけで、とりあえず右のほうに自機を持っていって右からちょいちょいと装甲車の出す弾をよけていこう。大体3回から4回よける間に、左の端まで自機を持っていく。そして装甲車が一番下にきたところでスタート!!

右端までGO!!



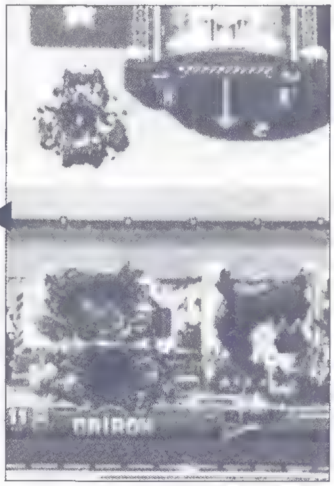

そしてオプションをかたむけて左を撃つ。


ただいまセッティング中

一気に右に行くのではなく、前方の敵をすべて壊しながら右に行くような感じでいこう。右端まできたら上からヘリが飛んでくるはずだ。そのヘリを中継に使い左に向かう。左の端まできたら、しばらくそのままでいるとちょっと戦車が出てくる。ここでうまくつなげると60〜70HITはいくはずだ。しかも装甲車からスタートしているので、とんでもない点数が入る。3面の中で最大HIT&点が入る場所なので、ぜひできるようになってほしい。

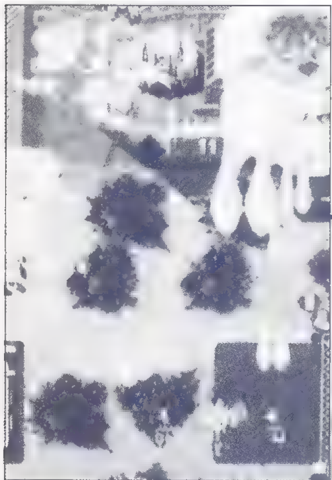
●コンテナその①
戦車群を抜けるところで再び横に向いている戦艦がいるので、こいつは破壊しておこう。

セッティングOK。

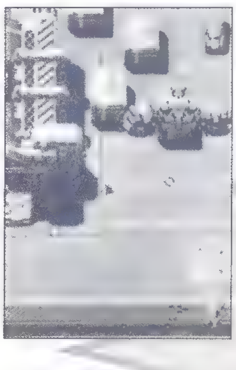



ここまでひきつけてスタート。

ヘリを使って左へ行く。



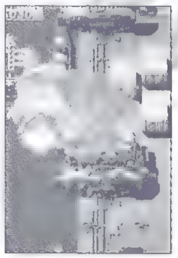
そして右のほうで待機する。
アイテムキャリアが右のほうに出現するが、あせってはだめだ。右端をトラックが上から降りてくるはず。そしたらスタートだ。このトラックは点数こそ低いものの、中には蜂が入っているので重要である。あせって左のほうに行ってしまうと、トラックはそのまま右端のところを下に消えてしまうので、ここはトラックが出現したらスタートするとよい。


トラック重視。

スタートしたら後は簡単。右のほうのコンテナ、アイテムキャリア、トラックをきちんと始末してから左の戦車群を壊すだけである。くれぐれもトラックを見逃さないようにしよう。

●海上その①
コンテナその①の後に左の戦車群が出てきた倉庫から、上に向かってホバークラフトのような奴が出てくる。こいつにダメージを与えて第2段階のちょっと太めのレーザーを5方向に撃つ状態にしておこう。こいつのセッティングが終わったら、クレーンのような茶色の奴と、ちょっとだけ出現するヘリをつなげて始末しよう。
くれぐれもクレーンとヘリだけにしておこう。ほかの物を壊してしまうと、後でつな

げにくくなってしまう。セッティングはこれだけ、後はホバークラフトと画面下まで引きつけよう。
ホバークラフトからスタートして、すぐ横の小さい戦艦をレーザに換えてすぐ破壊、右を下に降りていく戦車を破壊したら、ショットを中央に集中し、あまり動かないよう


クレーンとヘリを処理する。

にしよう。中央をほぼ破壊したらオプションの弾を左右に振って左右の戦車や勲章をつなげる。右から中型の飛行機が出現したら、ショットを撃つのをやめよう。
うまくつなげられればここで30~40HITはいく。ここ

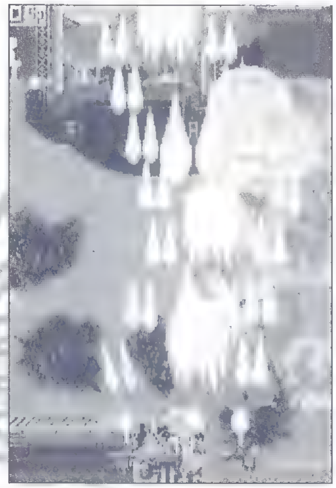

ショットはなるべく中央集中。

は慣れないとすぐとぎれてしまう。左右の敵はオプションでちょっとずつ壊す、ということをうまくできるように何度も練習しよう。

●戦車群その③

中型機を壊す寸前にヘリもちょこっと撃ち落としておこう。中型機は意外と耐久力がないので、注意しよう。
右のほうに出てくる戦車が下のほうまできたらスタート。
中型機をまず破壊したら、右の戦車を破壊する。そうし


中型機を破壊し、

倉庫でねばれ!!


たら、上のほうに見えている右の倉庫の真下まで左に移動し、そのまま倉庫を壊すまでねばる。上の倉庫を破壊するかしないかで、後のコンボに影響が出るのできちんと破壊しよう。
倉庫を破壊したら次は左の倉庫を破壊しよう。ちなみに倉庫の前にいる緑の戦車群は、耐久力がちょっと高いので時間稼ぎができる。うまく利用してやろう。倉庫を2つとも破壊したら、右の倉庫の中にいた戦車を破壊する。この時点で上のほうに砲台が横一列に見えてくるはず。
すぐに左の倉庫の中にいる戦車を破壊し、上の砲台を左から右まで一気に破壊しよう。
ここでは大体40~50HITはいくはずである。緑の戦車で少し時間稼ぎをするのがコツである。

後半戦はスタートが大事

後半はコンボをスタートさせるタイミングが重要なポイント。自分なりのタイミングを覚えよう。

●大型戦車

砲台を抜けると大型の戦車がいる。こいつにある程度ダメージを与えておいて、画面を左回りに大きく回ろう。すると大型戦車が画面の下


レーザーで壊せ。

砲台スタート。



コンテナは確実につぶせ。

あたりにきたとき、自分も下にきているはず。重なってレーザーで一気に破壊すると同時に、ショットに切り換えて上のコンテナや戦車を一掃しよう。また、右のほうにも勲章があるので忘れずに。
できれば中央上からくる装甲車もコンボに入れたい。ここでは大体30~37HITぐらいを目指そう。

●コンテナその②

まずは大型固定砲台を壊しておく。そしてアイテムキャリアと、コンテナ群の左にあ


海上の蜂を見逃すな。

る白い物体を壊しておこう。この白い物体は耐久力が高く、コンボに入れようとすると壊せなくて失敗してしまう可能性があるからだ。ちなみに壊すと蜂がいるぞ。コンテナ群の下段のほうに、少しダメージを与えておこう。これでセッティングOKだ。
左上から砲台が3つ降りてくる。この砲台からスタートする。コンテナの下段が画面下から自機の半分ぐらいまで降りてきたらスタート。
砲台を3つ壊してすぐコンテナの上に重なる。下段を確実に1個ずつ壊しながら右に移動する。下段をすべて壊す頃には、上の段もほとんど壊れているはず。このとき戦車がちょこちょこ出現しているので、それをコンボに入れよう。ここでは大体30HITぐらいいくだろう。

●中型機

コンテナのところが終わったら、今度は海上に目を向けよう。まず、中型機の1機目が出てくる。こいつは速攻で破壊する。そして海の右下にいる蜂をゲットし、右上の蜂もゲット。
そのころ2機目の中型機が中央上から、緑の戦車が下から出てくる。中型機に少しダメージを与え、なるべくゆっくり下にさがろう。ゆっくりさがってこないと、緑の戦車が出す弾に当たってしまう。下まできたらセッティングOK。
中型機からスタートして、すぐに緑の戦車につなぐ。そして左のほうの倉庫や戦車などをコンボにしよう。上からヘリが少し出てくるので、これもコンボに入れるとよい。ここでは20~30HITぐらいを目安にしよう。

●ホバークラフト

3機目の中型機を破壊し、そのまま下にさがろう。すると海上にホバークラフトが出現する。こいつからスタートする。まず、ホバークラフトに重なり、レーザーで即破壊する。こうすると弾も撃たれないし、速攻で破壊できるのですごくいい感じである。
ホバークラフトを破壊したら、上からたくさん来ているヘリにつなぐ。ヘリは右から左の順に出現するので、それに合わせて自分も動こう。要


こいつもレーザーで。


ここにも蜂がいた!!

するにホバークラフトを破壊したら、上のヘリを片づけながら左に移動すればいい。左のほうにはアイテムキャリアも出現するのでちゃんとつなげるようにしよう。

●最後

最後のコンボにいく前に、まず海上の蜂を2匹出そう。蜂は右と左にいる。左の陸地が切れたその上と、それと同一ラインの右にいる。これらを取り、右からくる戦艦と右の陸地の砲台を破壊する。上方に茶色のクレーンがあるが、こいつは破壊してはいけない。

次に左の道路にいる緑の戦車を破壊しよう。ヘリが上からくるのでこいつも始末する。ここらへんで右の陸地にトラックがいるはず。このトラックには蜂が入っているので回収する。これでセッティング終了。


ここまで引きつけ、


みんな片付けろ。

クレーンが画面の下まできたらスタート。この頃になるとアイテムキャリアが2機いるので、まずクレーンからスタートし、右のアイテムキャリアにつなぐ。このとき、戦車が横一列で出現しているので、左から順に破壊しよう。ここではまぁ30～40HITはいく。

●ボス

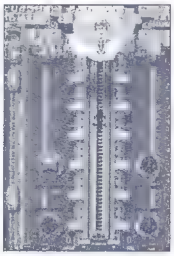
ボスの前に蜂がある。警告の赤い表示が出たら、地表にある横一直線のマークのようなものが途切れているところの右のほうの切れ目を、レーザーで撃とう。

ボスの最初の戦車と砲台はBタイプなら中央にいれば勝手に28HITになる。簡単だね。

いよいよボスなわけだが、ボスには、8門の砲台と中央に硬い移動砲台がある。この8門砲台はのスクロールが上がってから壊すと、なんと勲章3つに変身するのだ。「弾をよけるのがつらい」という人にいいパターンがある。

まず28HITをやったら、中央一番上まで突撃する。そしてレーザーに換えると、左右の砲台はなんと弾を撃ってこなくなる。

後はボス本体との戦いのときに、きちんと蜂を3匹出せるようにしよう。


中央突破。

Aタイプの補足説明

今まで書いてきたパターンは、A・Bタイプ共通パターンなのだが、AタイプはBタイプと違って、ショットが広がらないので、連続ヒットが狙いにくい。少し、妥協せざるをえないだろう。

特に、3面最初のパターンは、Aタイプには難しすぎるので、無謀な行動を取らないようにしよう。

いくらHITがたくさん取れるパターンでも、安定しないとまったくダメだ。いつも死にそうになる危ないパターンもダメだ。いつも、安定して高い点を取れるようになろう。そうなれたら、「このゲーム、結構うまくなったな」と自覚できることだろう。そうなれば、あとの上達は早いだろう。

ちょっと、話がずれちゃったが、Aタイプでも、前に書いたパターンでいいのだが、決して無謀な行動を取って死ぬなよ、と言いたいのだ。練習に練習を重ねれば、一つのパターンでも、おのずとラクな方法がわかるハズだ。敵の弾の誘導のパターンや連続HITの撃ち始めのタイミング…など、ある程度回数をこなさないとわからないぞ。

よりよいパターンを実行しつつ、高い点数を目指せ!!

果たしていくらいくか

今回載せたパターンがすべてつながって、なおかつ2面クリア時に380万ぐらいあれば、3面クリアでおよそ750～800万はいく。ではがんばってつなげてくれい。

鉄人の順位決定!!

バーチャファイター2

小技集やリオン対戦攻略などもあるぞ!

©SEGA

まだまだ続くぜ エターナルの夕べ

[illegible]で、小テクニック集を紹介。まだまだ底の見えないVF2。すべてが出尽くすのはいつの日か…。

文 D-LAN

今回の巻頭ページでは、新しくわかったことや、わりと基本的[illegible]ことだけど[illegible]ていなかったことを紹介していく。

順歩翻胯からの回復

今まで2度にわたって、よろけからの回復法やよろけ後の攻防を書いてきたが、ここでまた一つ、よろけからの連続技が無効化されることがわかった。

アキラの順歩翻胯をくらった後のよろめきも回復することができるのだ。回復が早ければ右端脚が入らなくなる。

アキラの順歩→右端→楊砲は、見せ技としてだけでなくダメージも高かったので惜しまれるところだ。冥福を祈りたい。

右が前後してしまうが、右端脚からの楊砲が槍下砲になってしまうという質問が結構来ている。失敗の原因はただ一つ。楊砲入力のタイミングだ。着地時に楊砲が完成しているよう心掛けよう。

しかし右端脚が入らない今、順歩の後に何を入れればいいのか?最近では[illegible]



順歩翻胯は回復可能。



右端脚は入らない。



右端よりは入りやすいが、やはり順歩よりもガードされる。

しゃがみⓅがカウンターならウヒヒ

キャラ別の対戦攻略では触れられていたことだが、アキラ、カゲ、サラの3キャラはしゃがみⓅがカウンターで入ったならば、そのままⓅが連続になる。つまり、アキラ、カゲはⓅⓀ、サラならコンボサマーが決められるということになる。

使う状況としては、Ⓟ系の[illegible]に対してが最も有効。ジャッキーのコンボエルボーまたラウの斜上Ⓟをしゃがみ下がりでスカした後などが狙いどころだ。

さらに最初の↓Ⓟは、カゲなら小手返しを兼ねていて、またサラならⓅ+Ⓖ、やや強引だがアキラはⒼ↓Ⓟでやればなお強力だ。

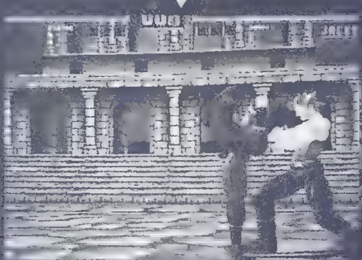
ただ、いくらつながるといえども、↓Ⓟが入ったのを確認してからⓅを出すのでは遅いし、カウンターならそれはなおさらだ。狙うときは決め打ちするようにして、もし[illegible]っていなかったら[illegible]。

[illegible]アキラの[illegible]カウンターとあってもⓅにつながらないときがある。アキラの↓Ⓟは攻撃持続時間が[illegible]フレームあり、後半のフレームでヒットさせなくてはつながらない。ちょうど↓Ⓟに相手が突っ込んできてくれるような状況だ。

当然ながら、↓Ⓟは、相手が



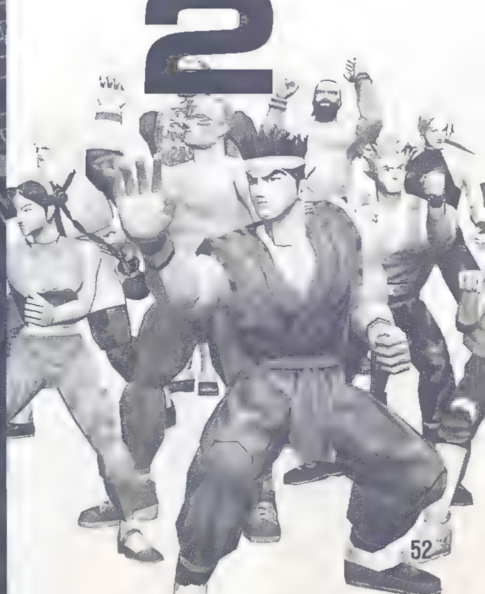
カウンターの↓Ⓟが入った。ヤリ。



ⓅⓀとつなぐ。



こんなときが↓Ⓟの狙い目だ。







[illegible]ラーのみカフ[illegible]でも[illegible]

立った状態で当たらなければダメ。Pは上段攻撃だからね。

サラのみ可能 Ⓟ+Ⓖ始動コンボ

投げコマンドであるP+G。サラだけだが、P+GがPと同じ扱いになっている。

ということかというと、P+GKと押せばPKが出るし、P+GPP・Kとやればコンボサマーが出るということだ。

これのせいで特にどう、というほどではないが、近距離でPKなどを出すときはこれを利用しよう。

なお、P+Gを使うと、相[illegible]





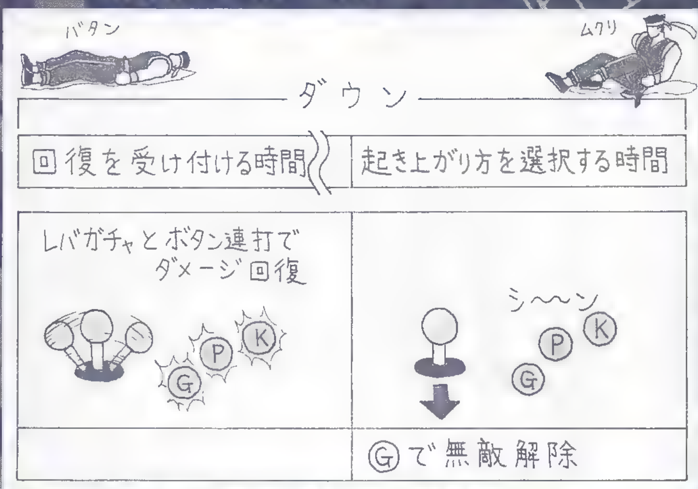
手に背を向けたままコンボラ[illegible]イジングキックなどが出せる（普通は背後Pになる）。おもしろいかも。

起き上がり無敵の補足

前号でお伝えした起き上が[illegible]り無敵を今回[illegible]しく解説しよう。

一番簡単な方法は、[illegible]したら、レバーを[illegible]に入れっとしているだけ。ただしこれだと、起き上がるまでに非常に時間がかかり、ダウン[illegible]を[illegible]ダメージを回復し[illegible]レバーを下に入れてボ[illegible]に手を触れないようにす[illegible]。

ダウンすると、そのダメージが回復するまでの間は操作をまったく受けつけてくれなくなるが、レバガチャ+ボタン連打で回復が早くなる。そしてそれが回復すると、今度は起き上がり方を選択できるようになる。このタイミングが訪[illegible]レバーを下に入れ[illegible]起き上がり無敵の完成だ。[illegible]注意がいるの[illegible]



は、自分がどの技をくらってダウンしたかということ。その技のダメージによって、ダウンしている時間も変わってくる。レバ[illegible]回復したつもりか[illegible]しない起き上が[illegible]なんてこと[illegible]には、横[illegible]後[illegible]レバーを下[illegible]れはほ[illegible]無敵の瞬間[illegible]ひとつだ。無[illegible]まずその場起き上[illegible]こと。

無敵無敵とさ[illegible]返している[illegible]

[illegible]し、その[illegible]投げ判定[illegible]る。[illegible]

背に使い過ぎると狙われるので注意しよう。

打撃技に対しては完全無敵を誇る起き上がり無敵だが、技を重ねられて怖くても、絶対にGは押さないようにすること。Gを押すと、実は無敵が解除されてしまうのだ。もし無敵が切れそうでヤバイと[illegible]たら立ちGか、あるいはわざと座らせて技を[illegible]る相手には、早めに[illegible]で無[illegible]を解除して攻[illegible]よう。

[illegible]

[illegible]の記事を参考にしてほしい。

起き攻めの概念を大きく変化させた起き上がり無敵だが、[illegible]




セガ、プライベートショー inアールンホール

時代はVF2!

6月22日にTRCアールンホールでセガ主催プライベートショーが開かれた。

内容は、[illegible]が売りなのだ[illegible]F生みの親である[illegible]のアウトラ[illegible]などが出展され[illegible]20[illegible]前半の人た[illegible]にフリーを[illegible]。

プライベートショーのイベントとして[illegible]ストで[illegible]ないので、[illegible]は6人の中で[illegible]が強い[illegible]決めたのだった。

バーチャ鉄人ランキング決定戦は6人の総当たり戦で行われた。

結果は表のとおりだが、柏はさすがVF全国大会総合

6バーチャ鉄人ランキング決定戦

順位		新宿ジャッキー	池袋サラ	K.K雪風	キャサ夫	ブンブン丸	柏ジェフリー
4	新宿ジャッキー 3勝2敗 11−11		○ 3−2	○ 3−2	○ 3−1	× 1−3	× 1−3
5	池袋サラ 1勝4敗 7−14	× 2−3		○ 3−2	× 0−3	× 2−3	× 0−3
6	K.K雪風 0勝5敗 7−15	× 2−3	× 2−3		× 2−3	× 1−3	× 0−3
2	キャサ夫 3勝2敗 12−9	× 1−3	○ 3−0	○ 3−2		○ 3−1	× 2−3
3	ブンブン丸 3勝2敗 12−10	○ 3−1	○ 3−2	○ 3−1	× 1−3		× 2−3
1	柏ジェフリー 5勝0敗 15−5	○ 3−1	○ 3−0	○ 3−0	○ 3−2	○ 3−2	

合計で600人組手だ



優勝の柏ジェフリー。2位のキャサ夫に最後負けていてもポイントで優勝だ。彼の強さには圧倒される。

プライベートショーではセガのオークションなどもやっていて、その合間に鉄人6人が百人組手をやってくれた。時間の都合により一人合百人組手はできなかったが、結果は次のとおり…。

池袋サラ　53勝3敗
ブンブン丸　68勝4敗
キャサ夫　55勝2敗
K・K雪風　55勝14敗
新宿ジャッキー　65勝14敗
柏ジェフリー　66勝0敗

以上だが、ここでも柏ジェフリーが全勝だ。[illegible]使いの雪風はやはり[illegible]しそうだった。



柏の快勝を止めようと[illegible]新宿ジャッキー、雪風、ブンブン丸。

バーチャファイターカーニバル in 横浜ジョイポリス

去る6月24日(土)、横浜ジョイポリスにて、バーチャファイターカーニバルという、イベントが行われた。

イベントの内容は、バーチャヤタンス、B-UNIVによる新曲の発表、一般公募によるVF2、3 on 3大会、そして最後に雑誌対抗戦と、豪勢で会場の雰囲気も非常に盛り上がった。

さて、一般公募によるVF2、3 on 3の結果は…。

●優勝
〈ネオアテナチーム〉
田中　宏典氏(ラウ)
高野　将一氏(リオン)
根岸　端人氏(アキラ)

●準優勝
〈横浜最強チーム〉
小田川氏(アキラ)
柏谷氏(ラウ)
中村氏(カゲ)

●3位
[illegible]
松[illegible]氏([illegible])
安西氏(ジェフリー)

以上の結果でした。

そして、MVPには、ネオアテナチームの高野氏が選ばれ、マキシマムバトルエリア大会に出場が決まった。

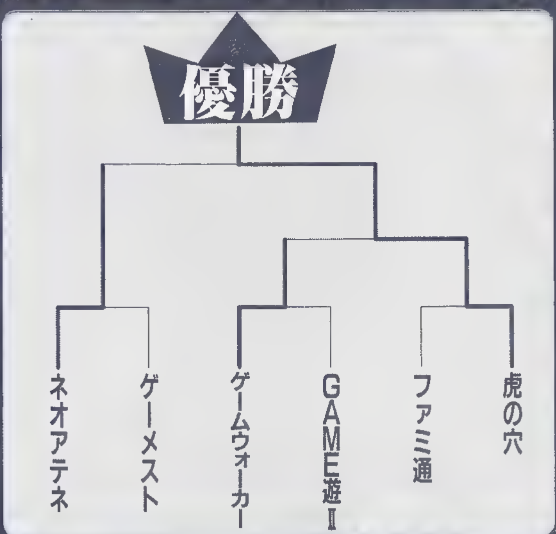
一般大会が終わり、いよいよ雑誌対抗戦が行われた。

参加チームは…。

ゲーメスト、ファミコン通信、ゲームウォーカー、ゲーム遊II、ゲーム虎の穴、そしてジョイポリス代表として、ネオアテナチームが参加することになった。

結果はトーナメント表のとおりになり、優勝は柏ジェフリー、池袋サラ、ミスターX率いるゲーム虎の穴チーム。優勝はネオアテナチームで、ゲーメストチームを破り、盛り上がった。

今後もこういったVFのイベントがあるので、みなさんもどんどん参加してみてください。





これがネオアテナチームだ。右から高野氏、田中氏、根岸氏。みんな強者ぞろいだ!



鉄人池袋サラ氏が、優勝チームの人たちと対戦。

斜上掌を止めろ!!

リオン対戦攻略

斜上掌を止めやすいリオン。どこで止めて、どこで攻めるかがポイントだ。

[illegible]

ちまたで対[illegible]。[illegible]ンを使[illegible]しず[illegible]それしいから[illegible]され押され[illegible]い[illegible]ラウ[illegible]しよう。

対戦では重要な開幕

始める前に少し[illegible]について説明[illegible]リオン[illegible]は[illegible]ラウ[illegible]立ちPか[illegible]の[illegible]ラウ戦にラ[illegible]下[illegible]開幕からリ[illegible]が立ち[illegible]攻めるのは、あまり[illegible]スメできない。

基本[illegible]の[illegible]リオンの開幕の



開幕の[illegible]一方的に[illegible]。

行動をまとめてみた。

●しゃがみP
●中段蹴り、[illegible]肘(ヒジ)
●様子を見る(立ちガード、クイックバック、etc)

などかあり、さらに細かく分類される。

まず、しゃがみP(下挑捶)はリオンの技の中でも、かなり使う技の1つだ。

とくに開幕のしゃがみPは[illegible]要[illegible]リオンの技は下段が[illegible]い[illegible]段につなげるため[illegible]しゃがみPは重要だ。し[illegible]も[illegible]なんでもしゃがみPか[illegible]ら始めると読まれてしまうので注意して使うこと。

[illegible]開[illegible]の[illegible]を止めて出[illegible]



ラウの突進を止めろ!!

[illegible]をくじくのに最適だ。

次に、ラウの開幕の行動をまとめてみた。

●レバー入れパンチ
●中段蹴り
●しゃがみダッシュ
●しゃがみ退がり

などがラウの開幕の行動だと思う。

この中でも、中段蹴りはしギャンブルっぽいところあるのであまり使ってこないが、ほかの開始技は、よく見られる行動だ。

なかでも、しゃがみダッシュとしゃがみ退がりには注意が必要。

しゃがみダッシュからの連[illegible]「斜上掌・P」などがリオンのしゃがみPを見事に浮かせてくれる。しかし、しゃがみダッシュが来い。リオンのしゃがみPが勝つときもある。

しゃがみ退がりは、そこか



ヤバ[illegible]ラウのしゃがみ退がりは、いやな行動の1つだ。

らの連掌(斜上掌・P)や[illegible]登[illegible]旋脚などが、非常に具合が悪い。

開幕はリオンが不利なのでやはりバッ[illegible]プするのが一番[illegible]。

斜上掌キラー、リオン

ラウの斜上[illegible]いろいろな対[illegible]で語っていきた[illegible]下挑捶(しゃ[illegible]み[illegible])における[illegible]大の武器である[illegible]ラウ戦[illegible]止Pを[illegible]連続[illegible]しか[illegible]しゃがみ[illegible]Pは非[illegible]ード[illegible]も[illegible]かすにくっ[illegible]り斜上[illegible]Pをガ[illegible]

[illegible]要。

[illegible]あ[illegible]しゃがみPと[illegible]か多少のタイミングは必

あとラウがしゃがみPから の斜上掌を使ってきても、リオンがしゃがみPをくらおうがガードしようが関係なくリオンはしゃがみPで止めてしまうのだ。ラウのしゃがみPを立ちガードでスカらせたらすぐにこちらもしゃがみPを[illegible]ラウの次の攻撃はすべて止めることができるというのは基本だが、[illegible]の基本を、おろそ[illegible]いけない。



斜上はしゃがんでいれば当たる[illegible]



ラウの攻撃をしつこくしゃがみPでチクチク止めれば、ラウ側としては、すごく闘いにくいのだ。

リオン側の攻撃方法

リオン[illegible]斜上[illegible]すごく[illegible]めやすい。

しかし、相手の斜上掌をいくら止めても、それだけでは勝負に勝つことはできない。

そこでここからは、リオンの攻撃方法を紹介しよう。まずは、対ラウ戦でおもに使う技は…

●しゃがみPからの技
●中段蹴り
●騰撃連揺(立ち状態 PP)
●[illegible]歩[illegible]手(立ち状態 P+G)
●双耳旋風(← P+G)

などが主に使う技だが、べつにこれだけしか使わないということはない。自分独特の攻め方があればそれはそれでよい。VF2の対戦に絶対はないのだ。

さてリオンの攻めだが、基本的にラウに対してリオンが一方的に押せるということはない。そこで斜上掌などをしゃがみPで止めたあとに反撃[illegible]とうつり、ラウの突進を止め[illegible]ろが大事だ。

そこでしゃがみPからの連[illegible]な次の技がある。

●中段蹴り([illegible]K)
●[illegible]肘([illegible]P)
●[illegible]([illegible]K)
●[illegible]([illegible]K)
●[illegible]([illegible]K)
●[illegible]([illegible]K)
●[illegible]掃腿(↓K+G)

まず中段蹴り、[illegible]肘(ヒジ)、旋風腿、投げは、こちらのし[illegible]

[illegible]

[illegible]されてしまう。



リオンの強力な技の穿弓腿、うまく当てよう。



こんな時は[illegible]がバッチリ。



浮かされること間違いなし。

たがラウがリオン側のしゃがみPや、中段蹴りを警戒して立ちガードをしたときなどには有効である。特に[illegible]は有効で、ラウ側が最速で[illegible]上掌を出さないかぎり浮かされることはめったにない。

あとの穿弓腿、[illegible]腿も重要でこちらのしゃがみPが当たったときに[illegible]ラ

[illegible]けて。



ウの次の斜上掌は、絶対にあたらずに、リオン側の各種の技はあたるのである。

中でも穿弓腿は攻撃力も高いので出さないてはない。ほかの軋腿、後掃腿もあてれば次の攻撃の連携にもなるので非常に重要。

でも穿弓腿と後掃腿は、ガードされると、反撃は受けてしまうので注意すること。

しゃがみPからの技でもう一つ重要なのはが、クイックバックである。

リオンのクイックバックは全キャラ中で一番速く、ひいてからの攻撃はリオンの得意とするところだ。

特に、クイックバックのあとの、中段蹴り、[illegible]連捶、[illegible]歩背掃手、双耳旋風は有効なので、しゃがみPのあとに手を出すラウには、ぜひ試してほしい。

これらの攻撃方法は、あくまでも一例。

とくに、しゃがみPからの攻めを中心に紹介したが、これらの攻めが完璧ではない。VF2の対戦の中で絶対はないので攻めのバリエーションが少しでも増えてくれれば幸いだ。

次回も対ラウ戦を紹介していく。今回はリオンの攻め方を紹介したが、次はディフェンス、技の細かい重要性を中心にやる予定。乞うご期待!!

速報!!バーチャファイター2.1

なんと!バーチャ2がバージョンアップ。その名のバーチャファイター2.1!

これはバーサスシティという対戦専用筐体に対応しており、7月下旬からゲーセンにお目見えしてきそう。

気になる変更点は…。

●連続バックダッシュができない●バックダッシュ中に攻撃を受けるとよろめく●PKや一部のキャラのPPKで相手がダウンしない●PKからのキャンセルが一瞬ではできない●ラウの相手を浮かせる力を変更●1P、2Pで能力に差があったラウ、ジェフリーを同じに●リオンと舜帝の「避け」を避けやすく●サラの一瞬で振り向くがなくなる●アキラとジャッキーのキックキャンセルでダメージを与えられない●舜帝でも段位認定で名人が取れる…。

主なところはこんな感じ。

詳しくは次号で!



リオンは強く、ラウは弱くなったのかな?

MTで中級を走る!
チャンピオンシップの初級も攻略!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

AM R&D DEPT. #3

カーブが増えたことにより、シフトを上手に使わないとATよりも遅くなってしまう! まずは正確に安全に走ることから。

担当：ラリ〜〜〜スト　ずるずる
協力：大久保ドライブゲーム研究会

MTで攻める! 中級



安定させるまでがひと仕事!

ATできれいに走るのも難しい中級コースに、MTでチャレンジするぞー!

初級コースでは、スタート時にシフトアップする以外は、最終コーナーのみ、3速へシフトダウンするだけだった。

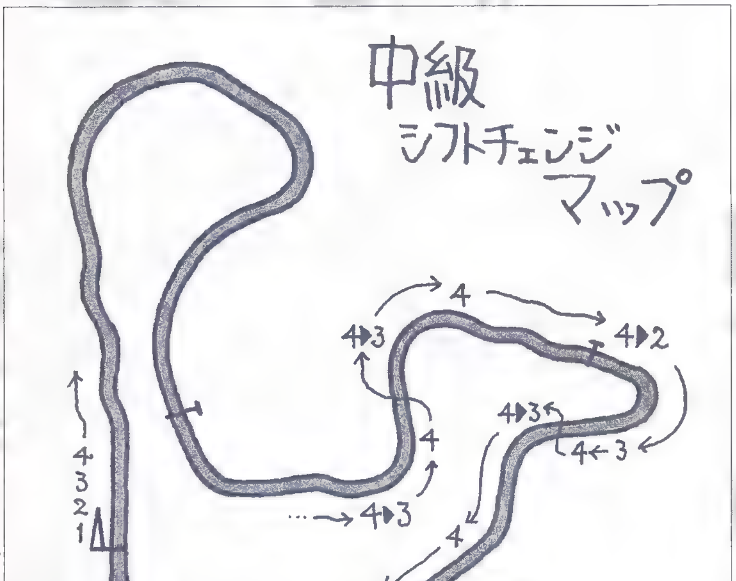
カーブが増える中級コースでは、スタート時以外では、3速へ2回、2速へ1回、計3回のシフトダウンに増える。

どれもブレーキを使わないシフトダウンによる減速を利用して曲がるため、足もとは忙しくないが、片手操作が増えるため、正確な操作ができにくくなる。

片手で操作しながらラインを守るのは大変だが、その練習はすでにATで行っているのでラインは頭に入っているはず。片手操作でそれを守ればいいのだ。いきなりMTで走るよりは楽なはずだぞ。

あとはシフトチェンジのみ。素早くシフトチェンジすることでしっかり減速、タコメーターを確認してシフトアップをしていこう。

あせらずじっくりとやり、操作に慣れていこう。

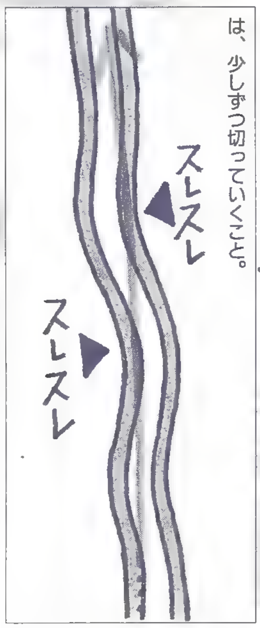


スタート後のストレート

スタートし、500回転落ちたところで2速、7000回転到達ごとに3速、4速とシフトアップして、真っすぐ走る。

芝の上でもちゃんと加速するので、図のように、とにかく真っすぐ走り、トップスピードに早くするようにしよう。

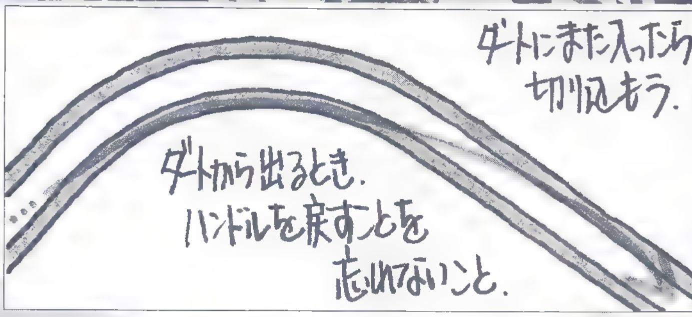
もしラインがズレてるときは、少しずつ切っていくこと。

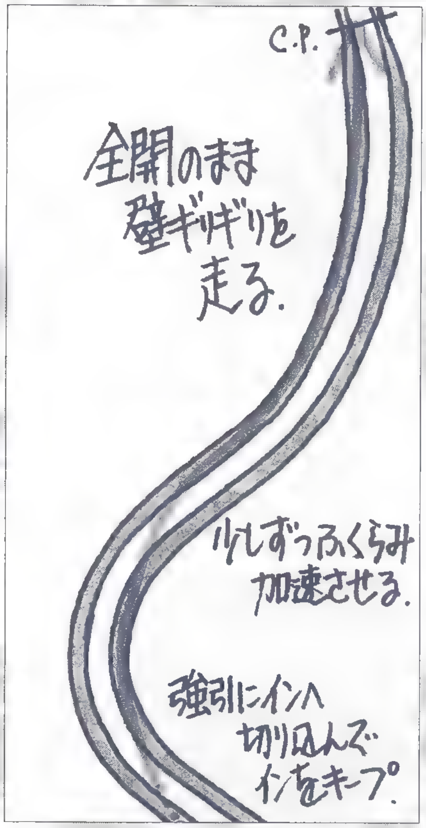


ストレートから右コーナー

どんどん加速しながら真っすぐ走ると、長い右カーブへやってくる。

速く走るためには、インを走らなければならないが、急いでインへ入ろうとすると、スピードが落ちてしまうので、ここはできるだけ緩やかに右へ切りながら少しずつ右カーブのインへ入っていく。





右寄りから入るのではなく、中央近辺から斜めに入るようにするとスピードが落ちにくい。

芝に入ると少しグリップ力が落ちるので、少しきつめにハンドルを切りながら長い右カーブのインをキープしていこう。小刻みに切り込むと合わせやすいぞ。

右コーナーから続く長い左コーナー

長い右カーブのインから離れ（加速するためにふくらむ）一度アウト側で真っすぐ走ったあと、右、左と曲がる連続コーナーを抜けるラインへ合わせていく。

この連続コーナーへの入り方は、少し強引に小刻みに切り込み右のインへ。芝は入ったところからは、さらに強めに切り込み、次の左のインへ真っすぐ抜けられるようにマシンの向きを短時間で合わせ、ハンドルを戻しながら左のインへ加速させながら切り返していく。

左のインも芝になっているので、芝に入ってからは少し強めに切り込み、インをキープできるようにする。

壁ギリギリを走り、トンネルへ。トンネルに入ったところから少しずつ右へラインを変えていき、少しきつい左カーブの進入準備をする。

この左カーブは、早めに切り込み、少しスライドさせながらインへ入り、インを通ったあとは、加速させるためにハンドルを戻していく。

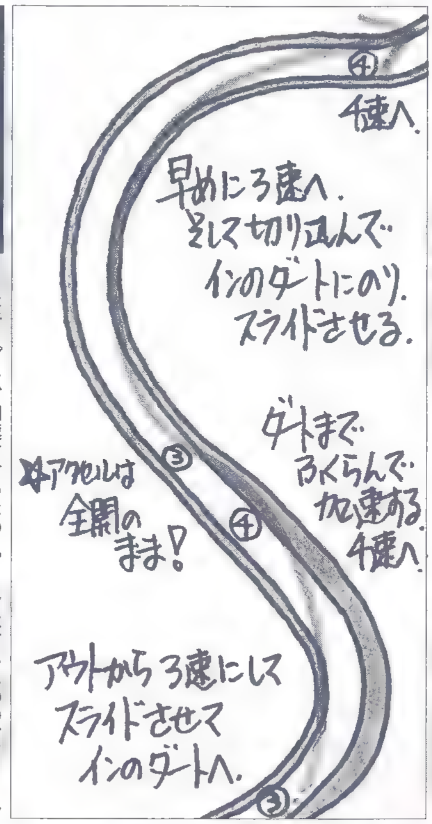
トンネル抜けた後の左▼右のコーナー

トンネルを出てすぐ右へ少し曲がったあと、きつい左、少し走って右へのカーブがあるところ。

左カーブをできるだけ高いスピードで抜けるには、できるだけアウトに寄り、切り込んでスライドさせるのと同時に3速へシフトダウンさせ、インを通ってアウトの芝までふくらみ、4速へ戻す。

少し中央に寄り、右へ切り込むと同時に再度3速にし、スライドさせ、車体前部が芝に乗るようにさせながらインをキープし、加速させるために、少しずつアウトへふくらんでいく。

インの芝に乗り、少し強引に切り込んで走るのがコツ。



ヘアピン

中級コース最大の難所へ。ヘアピンを抜けるイメージは普通、しっかり減速してから進入する感じだが、ここのヘアピンは、2速へシフトダウンはするものの、アクセルは全開そのまま、ハンドルも少ししか切らない。

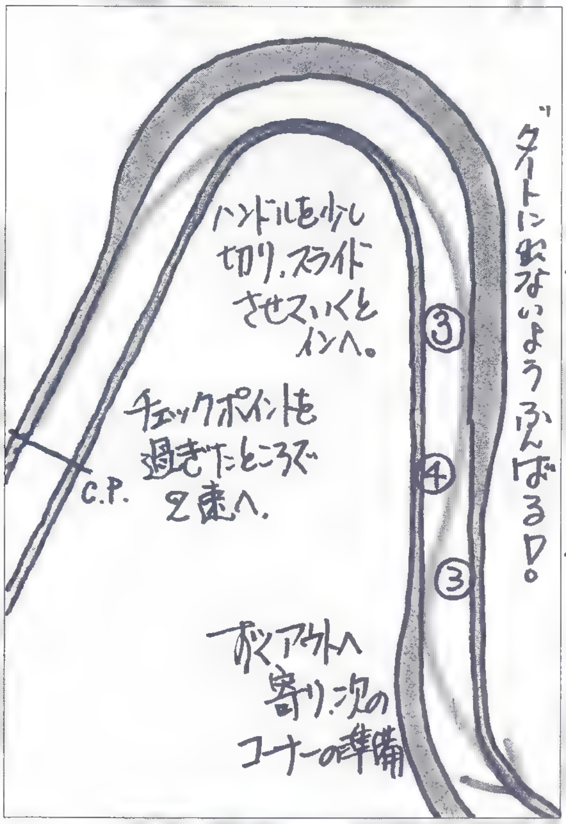
無理っぽく見えるが、4速から2速にシフトダウンしている段階で、かなりスピードを落とすことができる。

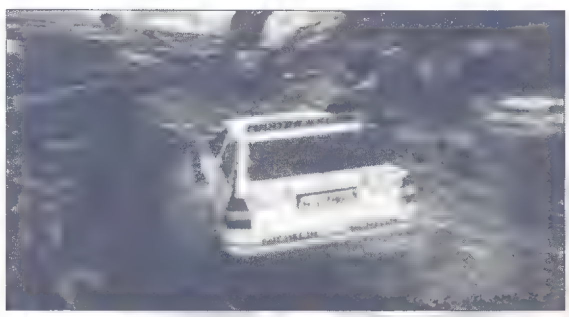
これに少しハンドルを切ることでスライドが始まり、弧を作りながらヘアピンに進入。インを通り、加速できるポイントへ移動していけるのだ。

このときのスピードは110km/hぐらい。このスピードを保ちつつ（スライドさせていると落ちにくい）インを通り、ハンドルを切り戻して加速できるようにする。

芝に乗らないよう立ち上がり、3速、4速とシフトアップしたら次の左カーブの進入に備え、右斜めへ走っていく。

ここをきれいに抜けるコツは、思っているほどハンドルを切らないところにある。







ヘアピン後の左▼右のコーナー

できるだけ右側に寄ったところから3速にするのと同時に左へ切り込んでいく。

スライドしながらインを通る。このとき、車体前部が芝の上に乗るようにする。

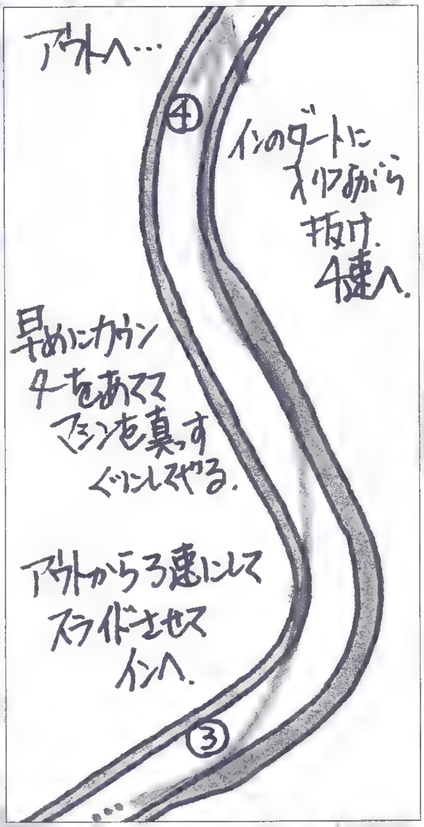
乗った瞬間、よりハンドルを切り込んでよりインをキープさせ、芝から出たところからハンドルを戻し、加速させる。そのときのラインは芝までふくらませる。

ただ強引に抜けてきているため、マシンが左を向きすぎるので、これを早く戻すために、右に切ってやろう。

うまくカウンターをあててマシンを安定させ、少しミドルまでラインを移動したら、4速へシフトアップしながら右カーブへ進入していく。

早めに切り込んで向きを作り、インを通ったあと、すぐハンドル戻して加速しながらアウト側へふくらんでいく。

ヘアピンからここまで非常に忙しい。シフトチェンジと切るタイミングがすべてなので、数多くプレイしてその忙しさに慣れてほしい。



2連ジャンプから右▼左のシケイン

緩い右カーブを抜ける前に4速にし、切り込んでインを通り、ふくらみながら加速をしたら、2連ジャンプへ。

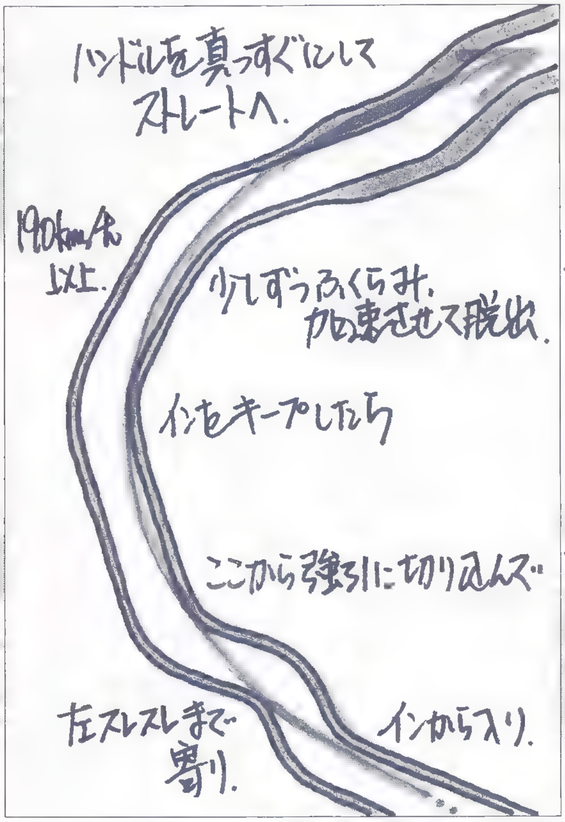
1つ目のジャンプからラインを斜め右へ変え、2つ目のジャンプで、その先の右、左と曲がるシケインの右のインへ真っすぐ向かっていく。

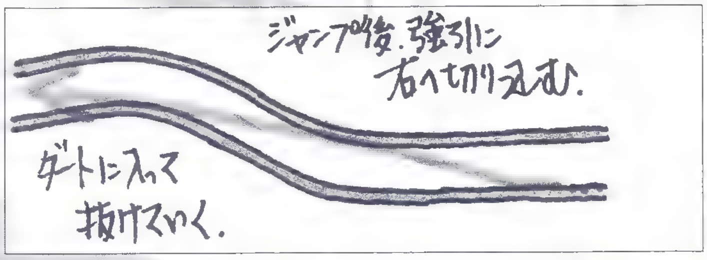
こうするとシケインをかなり真っすぐに抜けられる。このおかげであまり減速せずに走り抜けられる。

ヘアピンを抜けてからここへ来るまでは、カーブとカーブの間が短いことと、シフトチェンジがあるため非常に忙しくなり、ライン通り走ることはかなり難しくなる。

ヘアピンの抜け方が悪いとそのリカバリーの作業で手いっぱいになってしまうからだ。

ここのシケインでインを通るとき、芝に乗るので、少し切り込むことを忘れないこと。





複合カーブ地帯▼最終ストレート

中級コースの最後は複合カーブだ。

緩いカーブが続くところなので簡単そうに見えるが、ここを高いスピードで抜けることはかなり難しい。

この連続カーブを抜けるためには、1つの弧の中で多くの仕事をしなければならない。

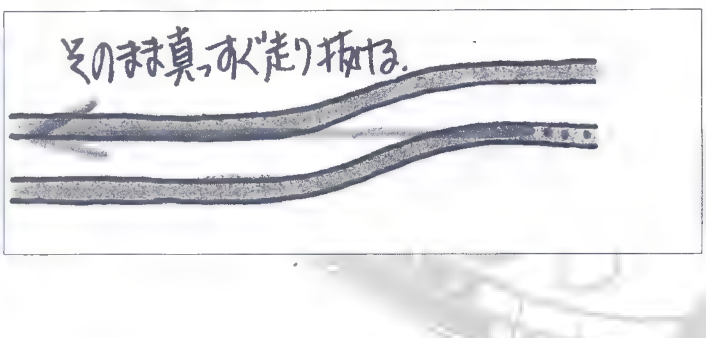
1つの弧にするには、1つ目の右をあまり攻めずに抜け、左カーブを右に切りながら抜け、次の右へ進入するところから小刻みに切り込んでいき、少しスライドさせながら抜け、最後の右では、ハンドルを戻していかなければならない。

出口は、加速させるため最後の右を抜けたあと、少しずつハンドルを戻しながらラインを真っすぐにしてやろう。

この複合カーブの通過中は、190km/h以上にする。

複合カーブを抜けたあと、アウトにふくらんでいるので、そこから真っすぐチェックポイント、ゴールまで走ってやればいい。

芝の上も何も関係なくとにかく真っすぐ走って加速する。



まずは正確なライン取りから

各コーナーでどれだけハンドルを切ればいいのかまず覚えること。

初めからインを通ろうとするのは難しいので、オーバーランに気をつけてカーブに進入、脱出をできるようにしたい。

がむしゃらにハンドルは切らず、必ず今、どれぐらい切っているのかをきちんと記憶し、その切り角で合っているのかどうかをチェックしていくこと。1回のプレイを無駄にしないようにしよう。

チャンピオンシップをMTで！ 初級



15位から9位へ

チャンピオンシップでタイムアタックをする場合、順位は15位スタートで9位でゴールする。

これはそれほど難しいはないのですぐ達成できると思う。問題は、いかに9位で速くゴールできるかだ。

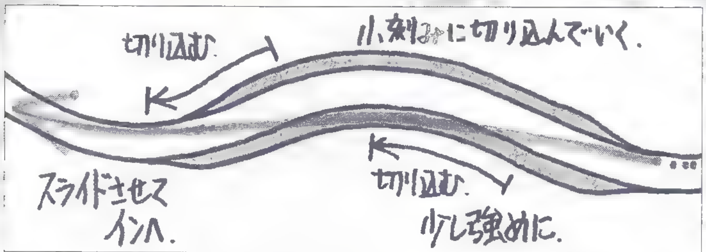
今回は、このモードによる初級コースを走った場合の敵車との関係、抜き方、ラインの取り方を書いていこう。

走りのレベルがかなり高くなってきているので、気合を入れてついてくるようにー

インから離れるな！逆バンク状の左カーブ

最初の右、左、右で重要なのは、2つ目の左のインのキープと、次の右への進み方、抜け方。

少し長めに逆バンクを走り、坂に負けないように左に切ってインをキープし、右のインに入る前に少しスライドさせ、抜けるときの加速をしやすくしてやることがポイント。

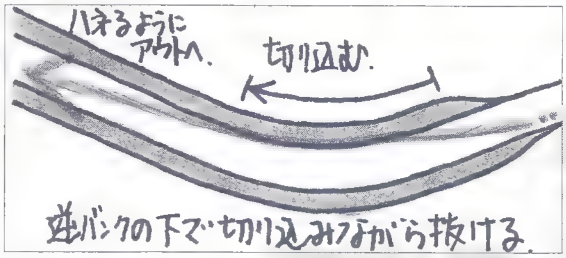


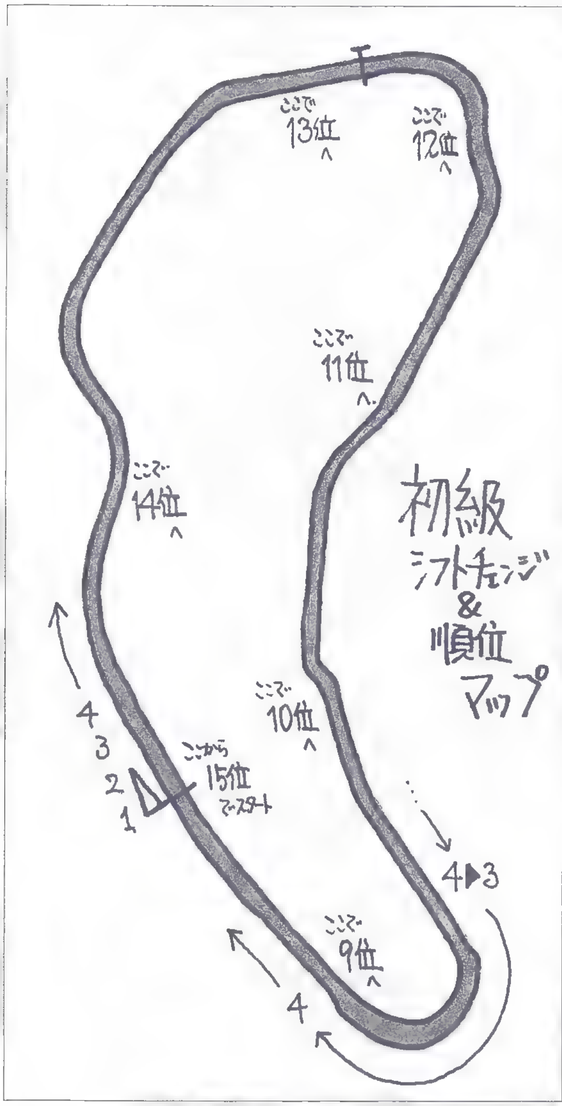
ジャンプをさせるな！逆バンク状の右カーブ

インが盛り上がっているので、できるだけジャンプさせずにインを通らないと速く走り抜けられない。

ジャンプさせないコツは、少しインを余らしておくこと。

少し空けたところのバンクを登って降りるとき、少し右へ切って向きを変えてやるとふくらむのを抑えられる。





早めにスライドさせて後半は直進に！CP後の複合カーブ

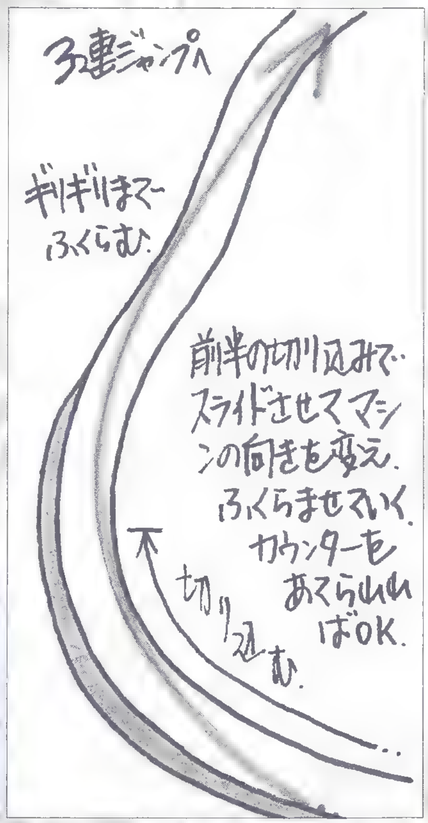
前半を少し強引にスライドさせながらインを通り、残り半分を加速する部分にしてやるのがここの走り方だ。

チェックポイントを通過したところからハンドルを数回切り込み、強引にスライドさせインを通ったら、すぐハンドルを戻していき、ラインを大きな弧にして加速しやすくしてやる。

このときミドルライン上に12位のマシンがいる。インに早めに入れないとまず間違いなくぶつかる。

またそのあとのふくらんだラインも、カウンターをあてるのが遅れるとさらに滑ってアウトの壁にぶつかる。

切る、戻すを確実に！

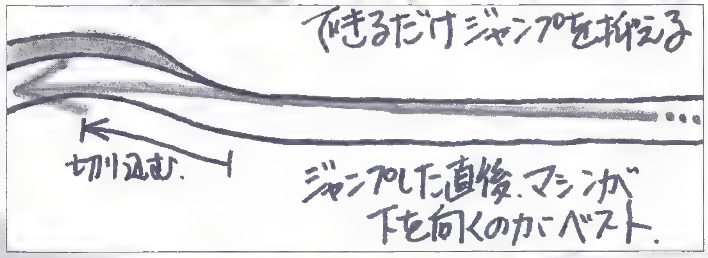


3つ目のジャンプは抑えて飛ぶ！

3つ目のジャンプを抑えるというのは、スピードを抑えるのではなく、ジャンプしにくいラインを走って大ジャンプさせないようにすること。

これを成功させるには、その前の2つのジャンプで真っすぐジャンプすることが重要。

真っすぐジャンプできればまず間違いない。ミスが出る



のは、ラインを戻そうとして切り込んで、斜めにジャンプしてしまうためだ。

これを防ぐには、ジャンプに入る前に3つのジャンプを真っすぐジャンプできるラインに入ることが必要だ。

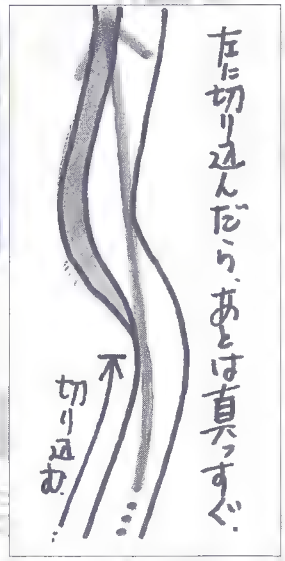
真っすぐジャンプできると3つのジャンプともそれほど大きなものにならない。

できるだけ真っすぐに抜けたい

図にあるように、少しアウトから入るようにし、左のインを通ったあと、ハンドルを戻して真っすぐ抜けていく。

ここで怖いのは、ノーミスでここまで来て、このカーブを抜けるとき、10位のマシンが正面にいること。

そのマシンの動きを見て、左か右によけて抜いていく。



ねばってインから加速してアウトへ

初級コースで一番悩むのがここだ。

速く走り抜けるためには、できるだけ高いスピードを維持し、加速ができる立ち上がり部分を作ることが必要。

その考え方でラインを作っていくと図のようになる。

左のバンク状の土手から小刻みにハンドルを切り、一気にインに入るのではなく、少しずつインに寄りながら弧を作り、スライドさせてインで走り、コース幅を上手に使ってふくらんでいき、加速させながら立ち上がっていく。

ついインへと考えてしまうので、ふくらむことを忘れて、加速がにぶくなることがあるので注意したい。

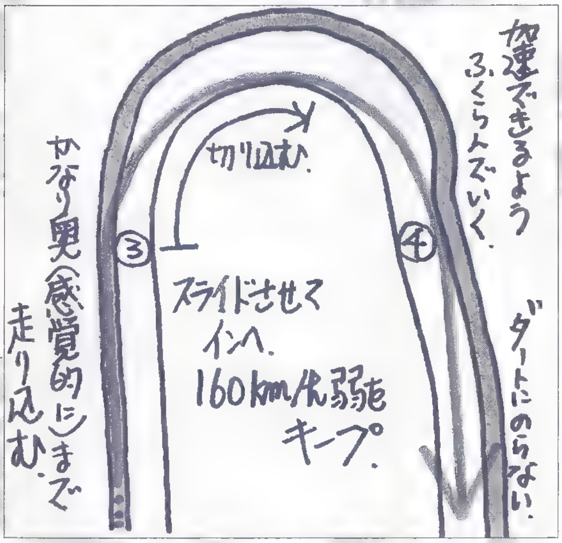
55秒50は切りたい!

まずライン通り走れるようになること。それができればタイムも上がってくる。

最初の目標は、56秒を切ること。安定してくれば、55秒台に入れる。

インを攻められるようになると55秒50が可能になる。

2カ所の関門がクリアできれば55秒30が切れるぞー!



一発合わせが最高の「アンティアス」でネオ・ヨコハマを走る！

Cyber Cycles

マシン性能がそれほど高くないため全開で走り抜けられるところが多い。あとは「合わせ」ができればOK

担当：するする

「アンティアス」で走る NEO YOKOHAMA ネオ・ヨコハマ

「アンティアス」で上級のコースを今回は走る。

初級者用のマシンのため、とても走りやすい。そのためきついカーブ以外はほぼ全部アクセル全開で曲がれてしまうのである。

全開で曲がれるということは、そう、あとはそのコーナーのインに入れるようにタイミングを合わせて一気にバイクを倒し込んでいくだけ。

しかしそれがまた大変。とくに切り返しのところがね。

まず「アンティアス」で走り、このコース「ネオ・ヨコハマ」に慣れることから。

最初はコースに慣れていないため、コースアウト、激突なんていうのは当たり前。

そこで大切なのが、コースのどのあたりにそういう危険なコースがあるのかを覚えておくこと。その近辺の風景を覚えておくといいだろう。



視点は一番後方になるものがいいと思う。

先が見えるし、マシンの状況もわかりやすいしね。でもこれは人それぞれなので好きなものでやろう。

そう、サウンドは？私の場合は、「Tag and Rag」で走っている。「Get a law」もいいんだけど雰囲気が合うんだよね。

超〜〜難しい!!!

超上級マシンにするコマンドは？

1. セレクト画面でカーソルをアンティアスに。そこでブレーキを1回握る。
2. 次にカーソルをワイルドホッグに。そこでブレーキを1回握る。
3. NVRにカーソルを合わせてブレーキを2回握ると… NVRが超上級マシンになる!!

どれだけ減速[illegible]を[illegible]けられるか

まず一周が長い。とにかく走り込んで覚えていくしかない。その中で、どこが危険なのかを身体で覚えていこう。「アンティアス」で走る場合、全開のまま抜けられるところが多いが、慣れるまでは、アクセルを空けたまま、ブレーキを引き、減速していこう。

A地点 左コーナー

一番最初のコーナー。ここは少し傾けてから入るとインに入りやすい。最終的には1発でインに入っていきたい。



少しアウトから斜めに入り、ミドルで抜けていこう。

B地点 シケイン

斜めから入れば楽そうだがそれでは少し遅くなる。



シケインは、一気に左、右と傾け、倒している時間を短くする。

ここは「ガン、ガン」と一気に左、右にバイクを倒して抜けていく。抜けたあとは、右斜めに走り、真っすぐ走りつつ右側に寄っていこう。

C地点 インから抜く！

2位を走っているCPUのイン側を抜けていく。その先で少しカーブが緩くなるぞ。



怖いが、速く走るためにはこの間を抜けなければならない。

D地点 減速がカギ！

バスストップシケインみたいなところ。

きついのは最初の右、左。ここは思いきりアウトから入り、右、左と抜けるまで全開。



1つ目の右。全開で左の壁ギリギリまで攻めていく。

左のインの壁ギリギリを通るときブレーキを引き、ふくらまないようにし、次の左、右を真っすぐ入れるようにする。



ふくらんだところから直線的に左へ入っていき、右へ抜ける。

左から右へ切ったら少しふくらんで、次の右のインを全開で抜けられるようにする。

E地点 アウトから入れ！

一周目のここで、ザコバイクがイン寄りに走っている。これの外から左へ入り、インをキープできるようにする。インからだとふくらむ。



アウトから入ったほうがインに入りやすい。一気に倒してインへ。

F地点 2つ目は全開！

中華街の中に入ると、右への直角カーブが2つ。



グッとブレーキを引き減速。この量は感覚で覚えるしかない。

1つ目は、手前で減速してから大きな弧を作りながら抜け、次の右カーブは、まだ加速中（減速したため）の状態のまま、全開でアウト＝イン＝アウトと抜けていく。

かなりコース幅を使えるところなので有効に使いたい。

G地点 早めにインへ

このコースで気持ちいいのがここかも。初めの2つのコーナーを減速させてインに入れれば、加速しながら3つ目のコーナーを全開で走れる。







左へ入りながら減速し、右に入る前に1回ポンとブレーキ。

H地点 ミスは許されない

長い左コーナー。攻めすぎて壁にぶつかると大きなダメージ。少し余裕を持とう。



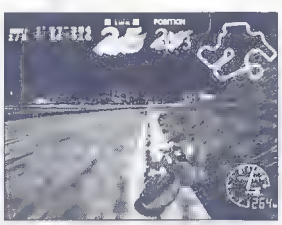
ぶつかるなんてのは初歩的なミス。だが攻めようとするとね。

I地点 早めに切り込む

長いストレートは、すぐ右側に寄り、CPUに左から抜かせるようにする。

そこから斜めに走り、次の右、右へ。ここは全開！

1つ目はインから。2つ目はアウトから早めに切り込む。



1つ目はインから強引に入り、インを走り、アウトへ抜ける。



少しふくらんだところから一気にインへ。早すぎる程度がいい。

J地点 アウトから全開で！

ここのコーナーは、アウトから入ると全開で抜けられる。

そのためには、その前の直線で右側に寄っておく必要がある。左へ切り込んでいくタイミングはかなり難しい。

早すぎればぶつかるし、遅ければ永遠にインに入れない。

早めに切り、微調整するほうが最初はいいだろう。





このあたりから一気にインへ。そして全開のまま走り抜ける。

ノーミス必須！

タイムを狙うにはまずミスをしないことから。

たった2周しかないこのコースでは、1コインで練習できる量も限られる。そのためできるだけ集中してプレイして、少しでも上達できるポイントを見つけていこう。

1周目を54秒、2周目を52秒で走ればOKだ！

これで最後だ！ WORLD HEROES PERFECT

ついにWHPの攻略も最終回。ちょっぴり悲しいけれど、最後ぐらいは笑ってお別れだ！

君、知ってたかい？ WHP秘密の抜け穴

このゲームには、意外と謎な部分が多い。今回は、その一部を紹介してみよう。

担当：MoMo

今回は、知っておくとちょっぴりお得な情報をいろいろと紹介していこう。

技、ちゃんと出せるかい？

皆はWHPをプレイしていて、「あの技、出にくい！」とか「この技、出せないんですけど…」ということはないだろうか？

このゲームでは、一部の技に限り、入力方法が多少異なるので、このような問題が起きても不思議ではないのだ。

では、出にくいとされている技をいくつか例に挙げて説明してみよう。

まずは、C・キッドのスパイラルキックだ。この技は前作と比べると、非常～に出にくいのだ。とくに、しゃがみ状態から出そうとしても、今まで通りでは出せないだろう。

では、どうすれば出せるのか？しゃがみ状態（↙溜め→＋キック）では出ないが、真後ろ溜め（←溜め→＋キック）だとすんなり出るので、これを利用する。

しゃがみ状態から出すには、↙溜め←→＋キックと入力すればいいのだ。これで出せるようになるはずだ。

次の技は、金龍の百烈脚と良子の鬼ぐるみである。この2つの技は、同じような特殊入力が必要なのだ。

その特殊入力とは、ボタンを押す前にレバーをニュートラルにしなければいけないことだ。

百烈脚を例に挙げると、→↘↓↙N＋キックと入力する必要があるのだ。良子の鬼ぐるみも同じである。このニュートラルを意識して入力すれば、今よりも出しやすくなるだろう。

では最後に、ブロッケンのジャーマンエクスプロージョンの特殊入力を紹介しよう。

ジャーマンエクスプロージョンのコマンドはBC＋BC＋ABCとボタンを3回叩くものだが、これを簡単に出す方法がある。

やり方は、BC＋BC押しっぱなし＋Aだ。これなら2回の入力ですむので、起き上がりなども出しやすいぞ。


しゃがみ状態で溜めておいて…、


レバーを←に入れてから出すようにしよう。

タダではやられるなよ！

次は、一見すると技のスキなのだが、そのスキの間に技が出せる、というものだ。この説明だと何だかわからないので、具体的に説明してみよう。

まずは、シュラのダブルニーキックだが、この技はガードされるとはね返り、着地までは無防備に見える。しかし、空中にいる間にボタンを押すと、なんと技が出せるのだ。これで、技のスキを狙って攻撃してくる相手に反撃されずにすむぞ。

同じように、良子の居合蹴り（ただし、中のみ）、金龍の百烈脚の後、着地するまでに技を出せるぞ。

これらの技は着地までに通常技は出せるのだが、空中ガードはできないので注意してほしい。


ダブルニーをガードされても…、


着地までに技を出すことが可能だ。

もう一つ重要なテクニックが、良子にだけだがある。

それは、掌底破（↘＋AB）の最中に必殺技コマンドを入力すると、前転をキャンセルして技を出せることだ。

これで、前転からの二段背負い投げ、戊殺掌、鬼ぐるみなどを狙えるぞ。ぜひともマスターしよう。


ゴロゴロと掌底破で近づいて…、


二段背負い投げを決める。これ基本。

キャンセルジャンプ

これは意外と知っている人も多いと思うが、このゲームは通常技をジャンプでキャンセルができるのだ。

やり方は、キャンセルできる通常技を当て、当てた瞬間にレバーを上方向に入力すればいいのだ。

このキャンセルジャンプ、一見すると役に立たなそうだが、うまく使えば連続技に使えるのだ。

例えばキッドなら、しゃがみ大パンチ→バックジャンプキャンセル→シャークキックが連続技になる。また悟空も、しゃがみ大パンチ→前ジャンプキャンセル→大パンチ→降岩砕が連続技になるのだ。が、非常に難度が高いので、まず実戦では決められないだろう。


しゃがみ大パンチが当たったら…、


レバーを↖に入力すると、キャンセルジャンプだ。


そして、シャークキック。これで連続技に。

復活したのに、もう封鎖?
ジョニーズ事務所

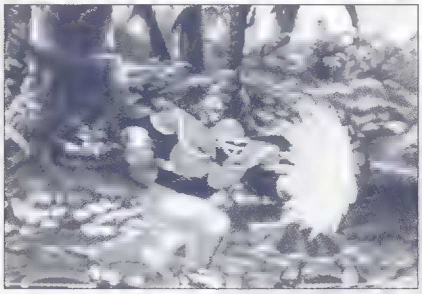
チミの期待に応えて、帰ってきた伝説のアイドル、J・MAXは最強を狙えるキャラだ!

担当:アディオスToshi

ディオを別格として、対戦で強いキャラ順に番号をつけていったとして、はたしてジョニーは何番になるか?もちろん正確には出せないが、間違いなく上位、それも1~3位を争えるのではないだろうか。それほどパーフェクトのジョニーは強いのだ。

中~遠距離で闘うジョニー

基本的に技の出が遅いため、ジョニーは接近戦が得意ではない。だから普段は相手と付かず離れず、威力ある単発の技を当てていくことになる。


中~遠距離戦では、この立ち大パンチが主戦武器となる。

主に使用する技は、遠距離立ち大パンチ。相手の出鼻をくじくよう、常に置いておく感じで使っていくといいだろう。2段技で威力も高い。

もう1つは、パーフェクトになって格段に使いやすくなった、スライディング。大はガードされると反撃を受けるので普段は小、足先がギリギリ届く距離なら中を使用する。

また、スライディングは飛び道具をすり抜けることもでき、コツとしては引き付けずに、飛び道具を見たと同時に出すとやりやすい。ゆえに足払いなどをキャンセルされて出された飛び道具は、絶対に抜けることができないぞ。これはキャッチングでも同様、つかむことはできない。

ただ出されただけでもキャッチングができない飛び道具としては、複数が連なって飛行するもの。烈風斬、マッドマンアタックのゲージMAX版などがそうだ。シャークナックル(MAX版)はひと固まりになっているのでキャッチングできる。

それ以外は下段(地を這うもの)と上段(通常)を使い分けていけば、すべての飛び道具に対応できるだろう。

話を戻して…立ち大パンチ、スライディング以外に、中~遠距離で活用していきたい技は、JETでの主戦武器ショルダーチャージングクラッシュだ。

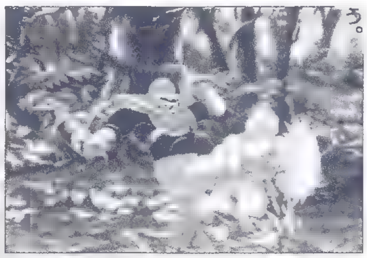
出るまでが遅いので、挑発(レバーニュートラル)を併用して、相手の対応を狂わせよう。

前作ではガードさせると、距離が開かずに反撃を受けなかったため、その後の攻防に頼るところが大きかった。

今作では多少距離が開くため前作のようにはいかないが、その当たりの強さと威力の高さは今もって魅力的である。

ここまで単発の技ばかりを挙げてきたが、やはり遠距離戦とくればダッシュ攻撃は欠かせない。

ダッシュ立ち大キックが威力判定共に、ダッシュ攻撃の要と成り得る。キャンセルをかけてライトニングタックル、ハイパージョニーを出し、連続技とすればなお良し。ただしすかりやすいので、連続技のみを目的とするのなら、同じダッシュ技でもしゃがみ中キックを使用するといいだろう。


ダッシュ立ち大キックは判定、威力共に強力。

起き攻めへの布石!投げ技の使い分け

ジョニーの起き攻め、ベストの形は技を重ね、それにキャンセルをかけて連続技にするものだ。しかしダッシュ技でも触れたように、ジョニーはキャンセルをかけても技がすかってしまうことが多いのだ。それを解消するためには、相手を画面端に押しやってしまえばいい。

そこで登場するのが、ジョニースペシャルだ。承知のとおり相手を画面端に追いやるコマンド投げだから、投げられる状況があればできるだけコイツを使ってほしい。

また連続技はハイパージョニーにつなぐのが最も望ましいわけで、やはりゲージをMAXにしておきたいもの。

したがって1度はキック投げでゲージを溜め(残りは打撃に頼る)、その後の投げはJ・スペシャルを使って、起き攻めへと展開していくのだ。


画面端に行くという、重要な役目をはたすジョニスペ。

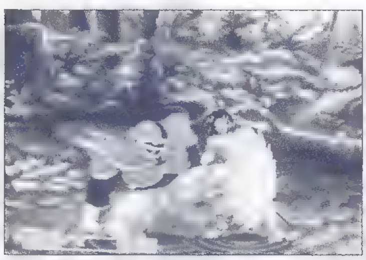
ジョニー最終目的!怒濤の起き攻め

ジョニーには中段技(しゃがみガード不可)が3つある。近距離立ち大パンチ、それに昇りジャンプ大パンチと中パンチだ。


相手の起き上がりに、近立ち大パンチか…(ダッシュ技にすると中段でなくなる)、

この中で注目すべきは近距離立ち大パンチ。キャンセルをかけてH・ジョニー、ライトニングにつなぎ連続技になる。これとしゃがみ中キック(同様に連続技に)を使って、相手に2択を迫ってやるのだ。

もう1つ、ガードはじき技(しゃがみ大パンチ)を当てハイパージョニー(MAX版)を出せば、先の2択を必死にガードしようとする相手に有効。正確には連続技にはならないが、防ぐのが困難なことは間違いないぞ。


しゃがみ中キックの2択。共にキャンセルをかけ連続技に…。


この光ってる間はレバー入力が無効。君はガードできるか?

また、こういった起き攻めで必ず壁となるのが無敵技だ。と言えば、思いつくのは炎龍破&光龍破しかない。

ところがパーフェクトになって、無敵時間はライトニングのほうが断然長くなったのだ。つまり起き上がりに無敵技を出してくる相手には、ライトニングをぶつけてやればいいということ。同時に、ジョニーはワーパー1の性能を誇る対空技を身に付けてる、ということも言えるね。

ちなみに、昇りジャンプ大パンチも判定がめちゃ強く、無敵技に対して相打ちに持っていけるぞ。ただし、垂直ジャンプでないと相手に届かないことは覚えておこう。

CPU攻略
リョフ炎の講座

ほかのキャラに比べるとなんかクリアが非常に楽なリョフ。その秘密は「灰になれー」だった。

担当：MVP

リョフのCPU攻略はほかのキャラよりとんでもなく楽である。しかもここで紹介するものは体力パーフェクトがとれるものばかりなので、スコアを狙う人にもおすすめなのだ!!まぁ一回読んでやってみればリョフ様の強さがわかってもらえるだろう。

偉大なる吐息

ワーヒーパーフェクトのCPUは一度転ばすと、こちらの出した技に反応して起き上がりの行動をするようだ。リョフは火炎拳という炎を口から吐く必殺技があり、相手の起き上がりに出しておくと反応して跳び込んできたり突っ込んできたり…とにかく炎をくらって灰になり、再び転び、またくらう。キャラによっては炎のパターンができない奴もいるが、そういう奴は槍撃破や気功蹴で蹴ちらしてやろう。

とにかくCPUはほぼパターンにはまる。開幕だけちょっとパターンになりにくいがなるべく成功率が高いのを書いていくのでまぁ大丈夫だろう。



「灰になれ」はCPU戦で超有効な技だ!!

炎の馬はウハウハ

超必殺技の麒麟猛衝破は威力もさることながら、点数がバリバリ入るので、点数稼ぎをやる場合は1ラウンドつぶしてこの技を2回入れよう。ヒーローゲージが溜まっていないときは2回ヒット＋気功蹴1回でほとんど体力が0に近くなる。ヒーローゲージが溜まっていると1回入れてあとは気功蹴1発、てな感じ。

超必殺技はガードされるとケズリダメージもすごいので注意しよう。また超必殺技を出すときは、なるべく遠めで出して麒麟の部分だけ当てるようにしないと反撃を受けやすいので注意しよう。



超必殺技で点数がウハウハなのだ。

CPUの動き

CPUはだいたい4人目ぐらいまではガードが甘いので超必殺技が入りやすいが、5人目以降はガードが堅い。これは覚えておこう。5人目以降でも、炎ではめ殺すパターンは安定するのでクリアするだけなら全く問題はない。ではいよいよ攻略開始だ。

炎ではめろ!!

●VSフウマ

炎を自在に扱うフウマだが彼は炎に弱かった。

フウマは一度転ばすまでが大事。開幕で垂直ジャンプ気功蹴で突っ込む。返されるときもありガードされるときもある。

しかしとにかく転ばすまでは気功蹴でいこう。

一度転ばしてしまえばこっちのもの。少しダッシュし火炎拳の炎の先がフウマにぎりぎり当たらないぐらいの間合いで大の火炎拳を出す。するとフウマは起き上がりに垂直ジャンプしたり炎龍破をやったり烈風斬をやろうとして炎が当たるわけである。あっそうそう、炎は必ず大で出すようにね。大だと出ている時間が長く、便利であるためだ。

一度当てたら、また少しダッシュして近付き再び炎を出そう。



まずは槍撃破で転ばし、



火炎拳ではめる。

●VSドラゴン

こいつはまず中の槍撃破をずーっと出してジャンプしてくらってくれるのを待つ。

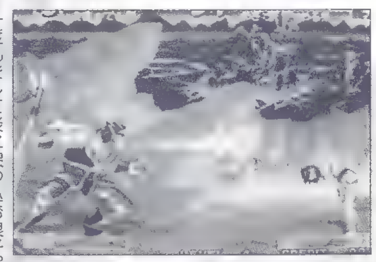
ジャンプしてくらうとドラゴンは転ぶので、すぐに槍撃破をやめて大の火炎拳を出そう。するとドラゴンはジャンプしてきてくらってくれる。

たまに垂直ジャンプしてくることもあるが、その後必ずジャンプしてきてくらってくれるので安心しよう。大で出していればジャンプしてきたときにも炎は出っぱなしなので大丈夫なわけである。

また、別のパターンとして中の槍撃破をひたすらくり返すだけ、というのもある。ただこれだと腕が疲れるし、時間もかかるのでやはり火炎拳ではめたほうが全然楽である。

●VSリョウコ

ドラゴンとまったく一緒。「首切り投げ」といって礼をしてから炎に突っ込んでくる良子は本当に笑ってしまう。



一度礼をして炎に突っ込む良子。

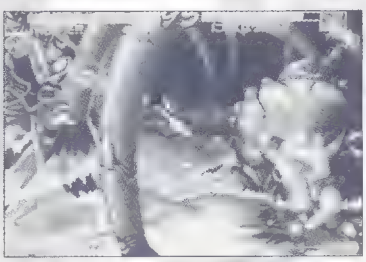
●VSシュラ

こいつもドラゴンと一緒。相手の起き上がりに少し早めに炎を出しておこう。シュラは「タイガークロー」と言い残し自爆するのであった。

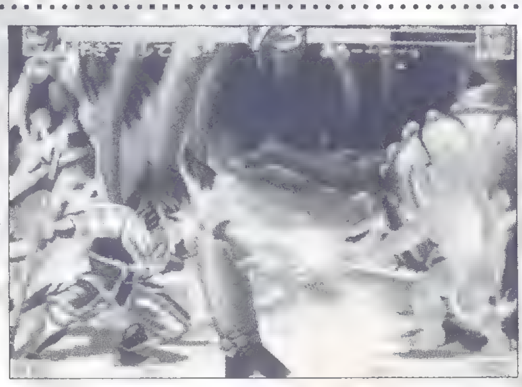
●VSマッスル

こいつは開幕でバックジャンプで技を出そう。マッスルがABC同時押しのマッスルホールドを空振りし始めたらチャンス！着地で炎を吐くとスーパードロップキックを出してくる。起き上がりには早めに火炎拳を出しておこう。

とにかくABC技を空振りし始めるまでバックジャンプだ。起き上がりに火炎拳を出すときには必ず端と端で出すようにしよう。



これを見たら着地で火を吐こう。



端と端で出さないとだめだよ。

●VSJ・マキシマム

こいつもマッスルと基本的にはかわらない。ただ開幕が安定しないので、バックジャ



とりあえず突っ込め。

ンプしたらすぐに火炎拳を出してむりやりはめてしまおう。

●VSC・キッド

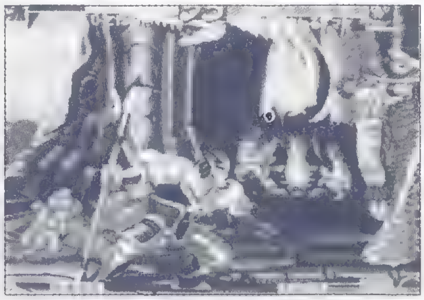
気功蹴で突っ込んで倒す。そして端と端で炎を吐くとキッドはスパイラルキックを出してきて燃えてしまうのである。

●VSジャック

開幕バックステップを2回してすぐに火炎拳を出そう。こいつは結構火炎拳をガードするので、そのときは再びバックステップしてから火炎拳を出すといい感じである。

●VSマッドマン

こいつは転ばすのが難しい。とりあえず気功蹴を連発し、何とかして転ばそう。そして炎がぎりぎり届かない位置で火炎拳を出すと、マッドジャイロを出してくらってくれる。



マッドジャイロを灰にしろ。

一度転ばすまでが勝負だ。

●VSJ・カーン

こいつは火炎拳でははまってくれないので、強引に行くしかない。気功蹴で行くのが良い方法だ。一度当てたら、バックジャンプして頂点付近で再び気功蹴を出そう。うまくいくと連続してくらってくれる。ちょっとパターンにははまりにくい相手なので、むりやり行くしかないのである。

●VSハンゾウ

こいつも気功蹴のみでとりあえずOK！ただ、リョフでやっているとあまり出てこないような気がするのは私だけであろうか。どちらかというとフウマのほうが多いような気がする。というわけでハンゾウとはそれほどやったわけではないので、ほかに良い方法があるかもしれない。

●VSブロッケン

リョフにとっては、やな相手である。ガードが堅いのでつらいのである。こいつにも気功蹴で攻める。できるだけ近づいて出そう。うまくはまるとブロッケンはハリケーンアームを出すので気功蹴を少しタイミングをずらして入れればOKだ。

●VSエリック

こいつも気功蹴連発モードで倒そう。相手の起き上がりに重ねるようにするといい感じでくらってくれる。



気功蹴を起き上がりに重ねる。

●VSラスプーチン

まず気功蹴で突っ込み、もしガードされたら火炎拳。火炎拳もガードされたらバックジャンプして気功蹴を出す。このくり返しでOKだ。一度倒したら火炎拳をガードさせ、気功蹴にいこう。

●VSジャンヌ

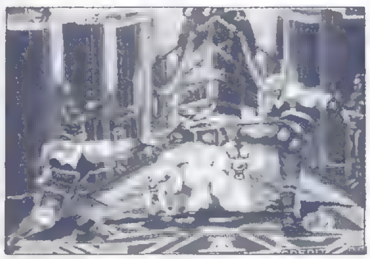
気功蹴を当てて、火炎拳がぎりぎり当たらないところで炎を吐く。間合いの調節が完全ならばはまってくれるが、これはかなり難しいので気功蹴オンリーでもOKだ。

VS孫悟空

中の槍撃破を連打するのみ。下手に攻撃するとよくないので、根気よく槍撃破のみでいこう。

●VSゼウス

開幕でしゃがみ大Ⓚをガードさせ中の槍撃破をキャンセルして出す。するとゼウスは少し体力を奪われてそのまま固まってしまう。これでパーフェクトの50万点はいただき。



50万点を狙え!!

●VSNEO・DIO

ゼウスとまったく一緒。固まっているときの動きがなんとなく笑える。

以上でリョフの攻略は終了。ほかのキャラより絶対にクリアが楽なので、やるべし!!

ゲーメスト150号記念座談会

1人プレイゲームVS対戦格闘ゲーム

対戦格闘ゲームは、究極のアーケードゲームなのか。1人プレイゲームの面白さと、その可能性を考える。

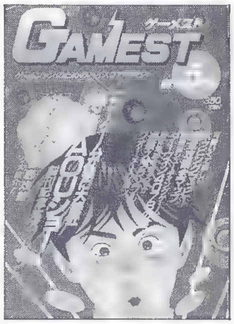
1人プレイのゲームが持つ面白さの性質

先へ進む楽しさ

ぜんじ…昔のゲームならではの楽しさっていうのは、先が見られないということにあったと思う。全部の面をクリアしたい、という目標があって、そのために目先の敵の倒し方を考える。そして、苦労したあげくにようやくクリアして、先に進むことができたという目標達成の楽しさを感じることができる。

かっての僕にとっては、まさにそれがゲームだった。

C・LAN…僕もそういう喜びというのはありますね。抜けられなかったところが抜けられた喜び。



ゲーメスト創刊号、ここからすべてがはじまった。

ワーイっていう感じですか。

自分の場合は、一本道を進んでいく感じ、風景があって旅をしているみたいなところに魅かれるところが特に大きいんです。ゲームをやるときに、先を見たいという純粋なものが大きいです。

さわたり…先が見たいだけなら、はっきり言ってコンティニューをいくらしてもいいということになるのでは…。

C・LAN…それは嫌だ。嫌ですけどね。

さわたり…そのへんからして、ただ先を見たいというだけではないよね。ただエンディングを見るだけだったら、要は死に越え歓迎なんでしょ。

つまり、ここでいうところのゲームの魅力っていうのは、積み重ねなわけ。コンピュータにプログラムされたものとの駆け引きで、成功した場合には蓄積になり、失敗した場合には反省になる。そこから徐々に先が見えてくるという感じだな。

ぜんじ…結局、自分が正しい蓄積をしてきて、その結果をゲームがスコアという形で公平に評価してくれて、別の面にいけて、新しい展開が目の前に開ける。新しい展開は、コンピュータもしくは企画者の「よくやったな」という評価のシルシであって、勝手に先に進んじゃったら意味がないんですよ。

さわたり…その点、かなり昔のゲームはコンティニューもなかったから、純粋な形態だったと言えるかもしれない。

ぜんじ…コンティニューできないグラディウスシリーズというのはまさにその典型だったと思う。アルゴスの戦士、ゲイングランドというあたりは最後のほうがコンティニューできなくなっていた。

僕は、このゲームの学習効果の部分に非常に強く魅きつけられていたんですよ。当時はまだゲームというものが社会的に認められていなくて、非常に被差別意識が高かった。だから、ゲームについて深く考えたし、その上で、ゲームは素晴らしいもので、それを少しは他の人にアピールしたい、と思ってきた。

そんな中で、一般社会は必ずしもそうではないけれど、ゲームの中では努力すれば報われるわけで、そこに素晴らしさを見出してきた部分もあった。

そんなわけで、ゲームもやり続けて、ゲーメストでアピールしていくうちに、実はゲーム自体が徐々に変わっていってしまったような気がしている。

◎1人プレイの面白さ

先へ進みたい→長く遊びたい

⇩

障害・ハードル（ボス、難所）

①失敗→工夫・努力⬇忍耐

⬇

②蓄積→成功（クリア）⬇解放の喜び

⇩

③報酬→先へ進む・得点UP

さわたり…結局そこが、コンティニューすれば先へ進めたり、シューティングでその場で復活するようになったりといった部分なのかな。

学習効果を嫌う傾向とコンティニュー

C・LAN…その場復活になって、一番困ったのは、パターンが確定していないことですね。いつもここで死ぬけど、なんとなく抜けちゃうという…。かえってうまくないんですよね。

さわたり…体力ゲージつきのシューティングもそうだよ。俺の場合、どうしても「くらってもいいや」という感じになってしまう。

ぜんじ…これは、家庭用ゲームの



※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろう、と思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くなるよ。ただし25グラムを超える（定形の場合）と料金が変わるので、注意してね。

郵便はがき

101-00

ここに50円
切手をはっ
てください

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社
ゲーメストEX
編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（８月30日・９月30日合併号）

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　) ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社
ゲーメストムック
ストリートファイターZERO
アイランド係行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　) ※都道府県	
①小学 (　) 年 ②中学 (　) 年 ③高校 (　) 年 ④大学 (　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　)	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ゲーメストEXアンケート

スタートしたばかりのゲーメストEXに、君たちの熱い励ましのお便りを送ってくれ！ 文章でもイラストでも何でもOK。優秀な作品はEX誌上で紹介するぞ。

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろう、と思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くなるよ。ただし25グラムを超える（定形の場合）と料金が変わるので、注意してね。

キリトリ線

イラストなど、ストZEROに関するネタを思う存分に書いてくれ。（8月15日消印有効）

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア　　　　PTS.　　　　月　　日 達成

面　数　　　　備考（タイム・残機）

難易度 機数設定

ゲームセンター　名前

住所　　　　電話

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証します。

店長　　　　㊞

影響もあると思う。家庭用ゲームは、もっと気軽にできて、そういうゲームに慣れたプレイヤーにはゲームセンターに行ってもやっぱりそういうゲームも好むんじゃないかな。

C・LAN…でも昔でも、1943とか2人用でできるゲームって、1人用と違って戻されないですよね。そこで2人でガンガンお金をつぎこんで、大和まで行って…といった人も多かったと思いますよ。今も昔も、ワーっとやる人の量は変わっていない気もするんですけど。



ぜんじ…そうかなあ。僕は、ゲームをする人の底辺が大きく広がった分、比率的に増えた気がするんだけど。

　でも、これは良い悪いの問題ではなくて、そこを言いだすと精神論になってしまうからちょっと違う気がする。ただ、メーカー側がそういう遊び方がアリなんだよという方向に進んでいるのは確かですよ。

さわたり…システムにしろ、やられ方にしろ、なんとなく先に行ける、そんなシビアに復活パターンなんてやってられんよという寛容さがあるとする。それに慣らされたプレイヤーは、ゲームセンターにある復活ゲームをやっても、ついていけないと思うんだよ。

　すると、メーカーもプレイヤーはそういうものなんだと思って、それを前提としてゲームを作っていってしまうんではないか。

ぜんじ…でも、本来家庭用だとそこまで厳しくできなくても、同じ人でもアーケードなら1コインで先へ進みたかったり、点数を狙いたくなったりすると思う。アーケードはやっぱり家庭用と環境が違うんだから、もっと学習効果のある部分を出していっても、納得感のある工夫がされていれば、受け入れられるんじゃないかと思う。

◎学習効果とインカムの関係

○学習効果→うまい人のみ先に進める→納得感、のめりこみ度、持続カUP

⇔

○インカム→金さえ入れてくれれば先へ進んでもいい

⇦ ①コンティニュー
②その場復活

⇩ 学習効果薄れる気軽さは増大

N。O…やっぱりその根本の部分は、100円を投入することで1プレイができるということなのでは。うまくなれば長く遊べるというのが、アーケードゲームの面白さを支えているような気がする。



対戦格闘の優秀さとその多大な影響

無意識に求められていた対戦格闘

ぜんじ…対戦格闘ゲームっていうのは、必ず出てきたものかどうかはわからないけど、ある意味必然的に出てきた部分があったと思うんだよ。

むねたつ…というと?

ぜんじ…耐えて耐えて、ようやく先に進めてうれしいという面白さの極限の姿がハイスコアの面白さだと思う。障害、いわゆる越さなければいけないハードルが高いという点で、マゾヒスティックなものがある。

座談会に参加した人達


石井ぜんじ:編集長


TM:ゲーメスト編集人

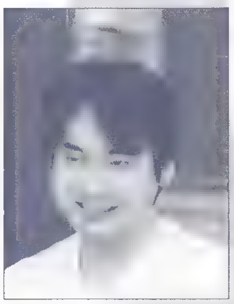

N、O:ライター


C・LAN:ライター


さわたり:編集係長


KAL:ライター


かわた:15日号編集主任


むねたつ:30日号編集主任


うちやま:30日号編集


すぎた:15日号編集

プレイヤーの幅が広くなってきて、そこまで耐えるより楽しみたいという人が増えてきたのは当然だと思う。でも、人間の根本的な欲求として、やっぱりうまくなったことが良い結果に結びついてその結果を喜びたいという本能がある。スコアは嫌だけど学習効果でよい結果も求めたい。それが対戦格闘ゲームだったのではないか? 対戦格闘というのは、工夫して練習すればやっぱりうまくなるし、すぐそれが勝敗という結果に結びつく。即効性の刺激があるけど、コンティニューでワーイと遊ぶよりちゃんと学習効果に結びつくという点が優れている。

さわたり…対戦格闘ゲームは、アーケードゲームの1つの行き着いた姿というか、求められていたものをシンプルに提示したということは言えると思う。求めていたというのは無意識だったかもしれないけれど。

◎対戦格闘ゲームの性質

うまくなれば勝ち続けられる ⇨ 学習効果がある

対人なので同じパターンにはならない ⇨ ストレスがたまらず気軽にできる

→ 学習効果がありつつ、ストレスもない

勝敗が明確短時間で決着
⇩
せつな的で強烈な刺激

→ 短い時間で満足 → 時間あたりのインカム向上

ぜんじ…また、短いプレイ時間でいかに満足させるかという、インカムの問題が常にアーケードゲームの歴史にはつきまとう。同じ面白さだったら、即効性の刺激のほうが絶対もうかるわけですよ。その点でも、対戦格闘ゲームはアーケードゲームの究極の形だったと思う。

行き着くところは即効性刺激

さわたり…対戦格闘にしたってそうなんだけれども、同じタイプのゲームをリメイクするとき、必ず前のゲームより時間単位あたりのインカムが上げられるように作られていくよね。行き着くところが、ゲームっていうのは、要はどれだけ短時間で高収益を挙げられるかってものになっていく。

するとドライブものや対戦格闘はいいけど、他の1人用ゲームも同じくらいのインカムが求められていくことになるわけで、そうでなくては商品として価値が劣ることになる。結局、どんどん難しくならざるを得なくて、その結果楽しめないものなら、ジャンルとしてアーケードゲームでは生き残れないんじゃないか。こういう見方も当然あると思う。

ぜんじ…ストII以前の売れたゲームがみんな難易度が高かったかというと、必ずしもそうではない。斬新なシステムのゲームであって、感覚が通用しないわけです。だから、最初は難しく感じてプレイ時間は短かったけど、結局うまくなると長い時間遊べるものが多かった。

テトリスでも、絶対人間がレベル15以上保つわけがないと思っていたと思うんですよ。だからこそ、それ以上の難度が設定されていなかった。それで、インカムが稼げると思っていたはず。

でも、僕はテトリスはあのレベル15の壁を越えてしまうと長く遊べるというものがあったからこそ、ヒットしたと思うんですけど。グラディウスシリーズ、究極タイガー、ファイナルファイトにしてもそうですよ。

ヒットしたゲームが、実は意外に長く遊べるゲームで、広い層に受け入れられている分、初心者がインカムを稼いでくれているという構図があった。

KAL…でも今は、家庭用とゲームセンターが逆転していますよね。家庭用とゲームセンターが逆転してますよね。家庭用のゲームのほうが、いろんなジャンルがあって、アーケードには対戦格闘が多い。

これっていうのは、対戦格闘は面白いというのが普及したのはいいけれど、家庭用でやるにはいちいち友達を家に呼んだりしなきゃいけないじゃないですか。

N。O…そういう意味では、対戦格闘ゲームというのは、非常にゲームセンター向きだと言える。

KAL…行けばそこに相手がいるというのは家庭用にはない。

ぜんじ…確かに、たからこそ対戦格闘という部分はあると思うんだけど、じゃあ1人プレイのゲームは家庭用とアーケードで感覚が同じかというと、また違うと思うんだが、どうなのかなあ。

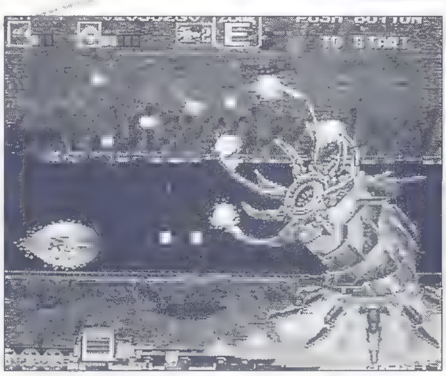
1人プレイの生き残る道とその意味とは?

対戦プレイヤー以外の行き場を作れ

さわたり…結局、ゲームっていうのはすごく幅も広がっていってほしいし、年齢に関係なく楽しめるものになっていってほしい。対戦格闘もいいけど、じゃあ別のゲームはないの?ということになる。

ゲームはこうあるべきだという理想論じゃなくて、やっぱり対戦格闘ゲームを面白く思わない人もいるわけじゃない。すると、昔のゲームは面白かったけど、今のゲームは面白くないという言い方もできてしまうわけですよ。

そこで、年齢的にも厳しいし、アーケードゲームが格闘中心になってしまうなら、俺はそろそろ卒業かな、ということになってしまうんじゃないかな。



ぜんじ…対戦ゲームは、相当に疲れるものだし、常に時流に合わせて研究していかなければならない部分もある。でも、1人プレイの面白いゲームは、自分なりに目標を設定してできるし、対戦ゲームとまた違った気分が味わえる。

でも、現状だと1人プレイが楽しめるゲームというとシューティングしかない。サラリーマンが遊べるのはシューティングしかない、ということになってしまう。

さわたり…これから先、ゲーム業界もどんどん進化して、高齢化社会になっていくわけよ。それに合わせた幅というものが絶対に必要になってきて、ゲームプレイヤーを淘汰する存在としての格闘ゲームだけではダメだと思うんだよね。

かわた…でも、私の場合だったら30代後半になっても、対戦格闘ゲームをやりたいと思いますね。結局、対戦格闘の持つ、2本取らなければこの場に生き残れないという緊張感を超えるものを、他のジャンルで打ち出せていないわけでしょ。だから対戦格闘だけ人気がここまであるわけですよ。

ぜんじ…でも、1人用ゲームの面白さっていうのは、今まで言ってきたように即効性の刺激ではなくて、蓄積して解放されたときの喜びみたいなものなんだよ。即効性の刺激に慣れきった人は物足りないかもしれないけど、今でも充分通用する根源的な面白さを秘めていると僕は思うんだけどね。

確かに、時間あたりのインカムというのは対戦格闘とドライブゲームというのは究極の形態だと思う。でも、そのとき流行のドライブゲーム、対戦格闘にしたって一定の限度があるわけで、1人用のゲームでも、インカムが成り立たないわけではないと思うんだよ。

ただ、やっぱり大手メーカーが本腰を入れて作っていないという部分と、対戦ゲームしか知らないプレイヤーが増えてきた部分でマイナスになっているだけで。

さわたり…今まで格闘ゲームが出

150号記念座談会

る以前に正常進化してきたゲームっていうのは、本来いろいろな題材や難易度にできたはず。それに加えてテクノロジーが進化すると同時にもっと見せ方のいいものや、もっと今流行っているものができるはずだったのに、もっと多くの人達や長期インカムが望めるようなゲームの進化をいっさい止めて、格闘ゲームしか作らないことになってしまったわけじゃない。

むねたつ…メーカーによって違うだろうけど、今から例えば横スクロールアクションなりを今のテクノロジーを使って作ろうということになっても、他のジャンルの蓄積がない、ノウハウがないってことになりかねない。

さわたり…プレイヤーも、そういうものを面白いという環境が蓄積されていないから、すぐそれを出したって面白いと思ってくれる人達がどれだけいるか…。

ぜんじ…その蓄積がなんとか続いているのがシューティング。それもハード的な見せ方が斬新だというと、最近ではダライアス外伝だと思う。パッと見て今までのどれより見た目が凄いし、内容も素晴らしい。ただ、予告なくパッと出たという感じがありますよ。

　これはゲーメストがやらなければならない仕事の1つだと思うんだけど、面白いゲームだけどあまり注目されていないゲームは、特別に大きく取り上げていかなければならない。

すぎた…メーカーには、失われたジャンルのゲームを、3年くらい出していってプレイヤーを教育してほしいと思いますね。

さわたり…マニアだったらわかってると思うんだけど、ガンフロンティアあたりからコンスタントに結びつけていってほしかった。結局、ガンフロはガンフロって、やっぱり細過ぎるよね。

ぜんじ…確かに、対戦格闘は二番せんじなどと言われつつも、プレイヤーの感覚に合わせて、メーカーがよく育ててきたジャンルだと思う。ここまでプレイヤー心理を把握して作ってるジャンルはゲーム史上ないと思うよ。

◎正常進化論（正しいかどうかはさておき）

○過去に別のジャンルの大ヒット
↓
大ヒット
↓
他のメーカーが追随
↓
目新しさなくなる
↓
別のジャンルが大ヒット
（以下ループに入る）

この間にテクノロジーが進歩
古いものが目新しくなっていく

古いシステム
↓
新テクノロジーとそれに伴う工夫を追加
↓
目新しい斬新なゲームへと変貌

　それに比べて、他のジャンルはそこまでの努力がなかったと言えるかもしれない。

　でも、やっぱりゲームセンターには多様性が必要だと思う。いろんなゲームがあって、いろんなタイプの人が集まれるところに価値観があると思うわけ。家庭用ゲームにはいろんなジャンルのゲームがあるけど、昔はアーケードゲームにもいろいろなジャンルがあった。アーケードゲームは、100円入れて次にやらなくてもいいから、面白さにとてもシビアな世界なのであって、たからこそゲームの質が進化すると思う。

　ある意味アーケードゲームというのはゲームの母体であって、ここに多様性がないというのは、ゲーム業界全体により面白いゲームを模索する発展性がないような気がしてならない。

さわたり…もちろん、対戦格闘はこれからもヒットするだろうし、それはそれでOK。

かわた…対戦格闘も違った形のものを出し続けてもらわなければ困る。新しい進歩をし続けていれば、私は対戦格闘をやり続けますよ。

さわたり…抜きようのない商品、というのは業界全体の成長を止めてしまうわけで、やっぱり問題なんだろうと思う。どんな形にしろ、ゲームは変化・成長していかないといけない。そのために、多様性の芽はつんじゃいけないということだろう。

参考資料　1988年7月号（No.22）より
■ヒットゲーム　BEST10
予想通りトップはグラディウスⅡ

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名	ゲームジャンル
2	1	グラディウスⅡ	536	コナミ	横スクロールSTG
3	2	ワールドスタジアム	360	ナムコ	スポーツ
ー	3	アサルト	349	ナムコ	自力スクロール型STG
1	4	アフターバーナー	301	セガ	大型筐体もの
5	5	ファイナルラップ	235	ナムコ	通信ドライブゲーム
ー	6	上海	180	サン電子	パズル
4	7	ニンジャウォーリアーズ	175	タイトー	横スクロールアクション
6	8	アウトラン	173	セガ	ドライブゲーム
10	9	R-TYPE	160	アイレム	横スクロールSTG
ー	10	ドラゴンニンジャ	155	データイースト	横スクロールアクション

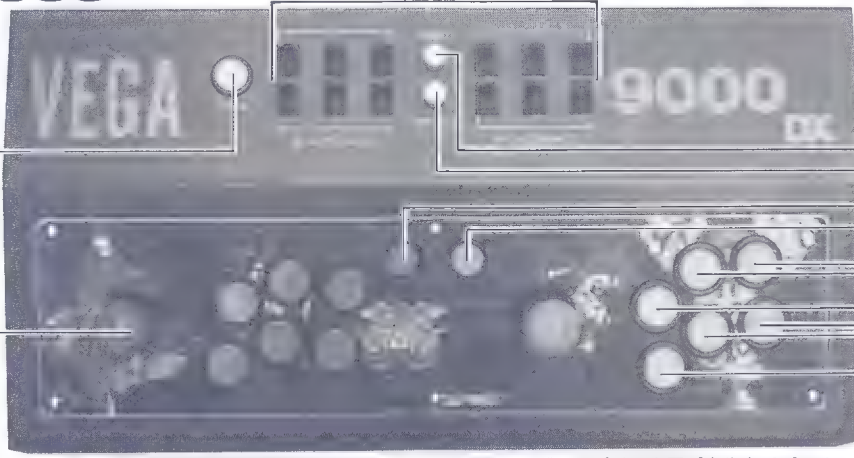
新発売!!

6ボタン全て使用(1P・2P両用)
家庭用NEOGEOケーブル ¥9,800

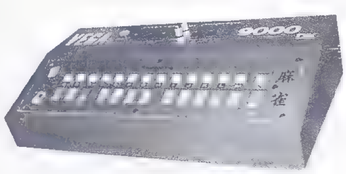
VEGA-9000DX専用 ※トリガーボタン:自由にセットできます。※同時押しボタンOK。

"VEGA-9000DX" 究極のコントロールボックス

¥53,000



※写真はヴァンパイア専用パネルタイプです。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン(6ボタン用)ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000(2P可)



- ■スーパーストII専用パネルタイプもあります ▶¥53,000
- ■VEGA-9000DXターボパネル仕様限定在庫処分 ▶¥47,000
- ■ビデオRGB21ピン・S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/OFF SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン(6ボタン仕様)・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます(各ケーブルは別売)。
- ■高品質トリガーボタン長時間耐久に変更しました。

★基板ニュース★

- ●ストリートファイターZERO、絶賛発売中!!
- ●バーチャファイターリミックス、絶賛発売中!!
- ●ザ・キングオブファイターズ'95、予約受付中。
- ●鉄拳2、予約受付中。
- ●その他、新製品・中古基板、多数あります。くわしくはお電話で!

各種基板、特価発売中!

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。



新発売コントローラー
SS Panther2
パンサー2
¥2,480
真ん中あたりに秘密がありま す。
純正パッドの操作性に連射ボタンをプラス。LRボタンを除く6Bに独立連射切り換えボタン付き。ケーブルは1.2mと適度な長さ。SS対応
3DO Striking2
ストライキング2
PS用もでたよ！
¥2,480
やっぱり連射付きなら楽チンだ。
6ボタン独立連射切替可能。ケーブルはゆとりの1.2m。2P用コネクターもしっかり付いてます。3DO対応
SS ST.2
¥1,980
おまたせ! サターン用だよん。
純正そっくりなジョイパッド。ケーブルはゆとりの1.8m。使い心地も純正品そっくりで、2個めにおススメしちゃいます。SS対応
KEY CHAIN GAME
キーチェインゲーム
¥1,200
こんなに小さいゲーム機あるの？
一見、普通のキーホルダーだけど、よく見ると、超小型のLSIゲーム。“テト◯ス”タイプのゲーム内蔵で、充分過ぎる程、楽しめます。
今、巷で密かなブーム
原寸大
BRICK GAME ¥1,200
ブリックゲーム
ドコカデミタコトアルヨウナ？
持ち運びに便利なポケットサイズのLSIゲーム。内蔵ソフトは“テト◯ス”そのものと思えるのはオイラだけ？う〜ん。たぶん。きっと！？
次世代機にオドロキの新製品が出たゾ〜！
3D ZERO シリーズ
SFC用コントローラーが使用できるマルチタップ。
¥3,800
トライバルタップ
これ1台で最高4つのSFC用コントローラーと2つの3DO用が同時に使用できます。対応できるコントローラーも増えてあの「スーパーストII」もラクラクプレイ！3DO対応
3D ZERO Controller
機能充実、3DO用
6B連射パッド ¥2,800
連射、スロー機能付き。ケーブル1.2m。スティック付属で、簡易ジョイスティクとしても使用できる。3DO対応。
※連射、スローモーション等、特殊な機能を用いてご使用の場合は、一部のゲームで正常に動作しないことがあります。
3DO専用 3D ZERO
ワイアレスパッド
¥4,500
6Bパッド2本付きで、2人同時プレイ可。ケーブルを気にすることなくプレイできる。
3D ZERO CONTROLLER ADAPTRR
SFC用コントローラーが3DO用に変身！
SFパッド接続アダプター
¥2,500
SNES,SFC用ジョイパッド、ジョイスティックを3DOで使用するためのアダプター。3B,6B切替スイッチ付。3DO対応
※3DOトライ又は、カプコン製、その他一部のコントローラーで、正常に動作しない場合があります
3DO Machine Controller Extension Cable
3DOコントローラー延長ケーブル ¥800
SFC用で人気の延長ケーブルが3DO用で新発売。あなたのケーブルを更に1.8m延長。これ1本で不満解消！
お申し込みは現金書留、代引、銀行振込で
TVゲーム機器輸入販売元
GAMETECH
ゲームテック
〒810 福岡市中央区大名2-9-29 第2プリンスビル713
TEL092-725-2209 FAX092-725-2199
（銀行振込先）住友銀行 天神町支店 普通 1102025 ゲームテック
（郵便振替）口座番号 01710-5-85108
※一部製品によっては対応できないものもあります
お電話で!

業者向けの為、アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は一切致しませんが、マニアの方にも業者価格で販売します。ただ安いだけです。

基板から大型機まで

中古安売王 アップル

定休日 日曜・祝日　とにかくTELだ！　(電話受付時間) AM9時〜PM12時 PM1時〜PM6時　☎054-248-4601

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000〜30,000の基板(一例)

ぐっすんおよよ	グラディウスII	ジョー&マック リターンズ
フック	サンダークロス	ルナーク
ソルダム	T.M.N.T.	クレヨンしんちゃん
マジカルエラーを探せ	ガイアポリス	カイザーナックル(ロム)
ネオジオ1本用基板	ぷよぷよ	スーパーワースタ'93激闘版
ナイツオブザラウンド	イチダントアール	達人王

¥31,000以上の基板(一例)

海底大戦争	ガンバード
ヴァンパイアハンター	ドリフトアウト'94
X-MEN	グレート1000マイルズラリー
サイバーボッツ	ウルトラ警備隊
プレミアサッカー	風雲黙示録
極上パロディウス！	ラピッドヒーロー
ツインビーヤッホー！	スーパーリアル麻雀PⅣ・PⅤ
ライトブリンガー	アイドル雀士スーチーパイI・II
スーパーイーグルショット	プリティセーラー18禁
Vゴールサッカー	麻雀同級生
マッハブレイカーズ	バーチャファイター(基板のみ)
ツインイーグルII	日物LD麻雀セット(新品)

中古ラバー筐体(25又は26インチ)¥95,000(送料・税別)

●パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
●木製●JAMMA規格
●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮ください。

中古大型機も販売!!300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。

➡ご注文は必ずお電話でお願いします。

●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡割引券をもらって得しちゃおう

中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。

新品ラバー筐体(25インチモニター)
↓160,000円(送料・税別)
●パネル(ボタン・レバー数)指定OKです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。

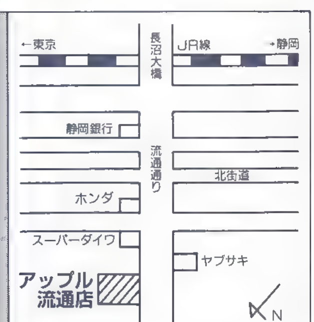


通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は80円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。
※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
TEL.054-248-4601(代) FAX.054-248-0384

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい！
静岡流通通り店・清水店
静岡駅南店・WIN店
真砂店・静岡登呂店
営業時間は全店共通
AM9時〜PM12時
ゲームコーナーは
年中無休



電話でフリーマーケット。

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます。
嵐の様な大人気!
ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ
全部!!

お約束5ヶ条

- 取り引きは出来るだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

24時間リアルタイム使えます。

☎03-5680-6816

※電話が込み合っていてつながりにくい場合は、
☎0990-5-02446の方にかけてください。

利用方法

これを見ながら利用してネ!!

利用者 ☎03-5680-6816 無料です。 → サービスモード → 3# を押す

- メッセージを聞く時は7と#を押す → メッセージを聞きたいBOX IDの番号と#を押す。※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。
- メッセージを録音する時は3と#を押す → 録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

BOX ID	
0019#	家庭用ゲームのソフト売ります、買います。(関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア)
0020#	家庭用ゲームのソフト売ります、買います。(関西近辺OK/大阪、名古屋、他OKです。)
0021#	家庭用ネオジオ、周辺機器、中古ソフト、CDソフト、売ります買います。
0023#	アーケード基板、全般、売ります。買います。(関東エリア、周辺OKです。)
0024#	アーケード基板、全般、売ります。買います。(関西エリア、周辺OKです。)
0025#	レトロ、OLD基板、全般。超オールド、売ります、買います。
0026#	テーブル、アップライト、筐体、基板コントローラー、売ります。買います。
0027#	ゲーセン友達募集、文通友達もOK!(関東エリア、周辺OKです。)
0028#	ゲーセン友達募集、文通友達もOK!(関西エリア、周辺もOKです。)
0029#	同人誌友達募集、他売ります。買います。
0030#	ゲームチーム、コスプレチームを作りたい人へ。チーム員募集メッセージ。
0031#	みんなのメッセージ言いたい放題、全国からOKです。この番組の意見や感想。

メッセージを録音するときは、わかりやすくハッキリと　イタズラメッセージはカットします。

メッセージ大募集です。
24時間、フル稼動リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね、
友達もたくさんできるよ!!

東京ソフトバンクって一体何なの?

そんな質問にお答えします。下を見てネ.!!

登録は24時間OK/無料
03-5680-6816





中古ソフトや基板等コントローラー等同人誌他何でもOKです。

自動的に東京ソフトバンクのコンピューターに登録されます。全国の情報が一万件近く登録されています。

中古ソフトや基板売りたし。

東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡をして個人売買するしごくかんたん!!

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

高く買います。

※切手(未使用品)、図書券、テレホンカード(未使用品)

コミック、マンガ本、CD、ビデオ、同人誌、じゃんじゃん買います。

- ダンボール箱に商品を入れて、トラック便かゆうパックで当社に送ってください。
- 当社から現金書留か銀行振込で送金します。
  ※買入れ値に不満の場合は4日以内に解約可。

たくさん買います。〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A　日本ソフトチケットA係

CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

- 怪傑ヤンチャ丸……………¥5,000
- 海底大戦争…………………¥35,000
- ギャロップ…………………¥9,000
- ぐっすんおよよ……………¥23,000
- ジオストーム………………¥30,000
- 大工の源さん………………¥15,000
- ななめでまじっく！………¥12,000
- ブレイゾン…………………¥3,000
- マッドシャーク……………¥30,000
- IQブロック…………………¥15,000
- サンダードラゴン2………¥30,000
- ギャルズパニック…………¥15,000
- マジカルクリスタル………¥5,000
- キャデラックス……………¥28,000
- クイズ＆ドラゴンズ………¥20,000
- ぷにっきぃず………………¥10,000
- スカッシュ…………………¥5,000
- 極上パロディウス…………¥60,000
- サプライズアタック………¥6,000
- ヘクシオン…………………¥5,000
- サイバトラー………………¥18,000
- ソルダム……………………¥7,500
- ビッグストライカー………¥8,000
- ファンタズム………………¥10,000
- イチダントアール…………¥40,000
- グランドクロス……………¥15,000
- タントアール………………¥12,000
- バンクパニック……………¥35,000
- ぷよぷよ……………………¥35,000
- モンスターレア……………¥15,000
- ずんずん教の野望…………¥30,000
- カダッシュ…………………¥10,000

- スラップショット…………¥18,000
- ダブルドラゴン……………¥8,000
- シャドウフォース…………¥15,000
- クイズそれいけココロジー2‥¥5,000
- ボンジャック………………¥15,000
- サイドポケット……………¥8,000
- デスブレイド………………¥10,000
- バルダーダッシュ…………¥12,000
- 魔境戦士……………………¥6,000
- フィグゼイト………………¥12,000
- ブイファイヴ………………¥15,000
- F／A…………………………¥18,000
- エメラルディア……………¥18,000
- タンクフォース……………¥10,000
- ティンクルピット…………¥20,000
- ナックルヘッズ……………¥18,000
- ネビュラスレイ……………¥30,000
- ウルトラマン………………¥3,000
- マクロス……………………¥18,000
- マジンガーZ………………¥35,000
- スーパーバレー'91…………¥15,000
- ソニックウイングス………¥18,000
- ターボフォース……………¥15,000

今月の超目玉

エイトフォース………¥12,800
ぐっすんおよよ………¥9,800

8月4日10：00AMからの電話予約になります。
（それ以前の受付は出来ません）

- ハットリス…………………¥3,000
- ラピッドヒーロー…………¥30,000
- バンダイク…………………¥8,000
- ムスタング…………………¥12,000
- バトルクロード……………¥20,000
- 魔法大作戦…………………¥25,000
- 疾風魔法大作戦……………¥35,000

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。

その他、多数値下げしました!!
ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。
最新基板も有ります。TEL下さいネ。

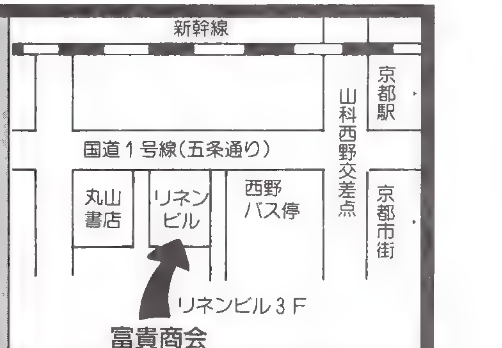
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先：京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10：00～PM7：00
日・祝日、
第2・4土曜日定休

問い合わせ歓迎!!





ゲームはオモシロくなくてはいけない。
もちろんオモシロさは人によって違うから。
いろんなゲームがあっていいと思う。
ゲームなんだから何でもありだし、
どんな内容でもいいと思っていた。
でもさ。
なんだろうね、近ごろの世の中。
ニュースのほうがメチャクチャじゃん。
とんでもないことが、平気でおこってる。
こりゃゲームよりヒドイんじゃない。
だから。
せめてゲームくらいマトモであってほしい。
夢とか希望とかを残しておいてほしい。
そう思いませんか。

Ⓒ VING

【職　　種】①ゲームデザイナー②プログラマー③CGデザイナー④イベント広報⑤アニメ制作者⑥業務用ゲーム開発者
※全職種試用期間最長6ヶ月間

【仕事内容】①企画書の作成から制作迄全般②ゲームソフトのプログラミング③ゲームソフトのグラフィック作成④イベント会場での作業・流通、ゲーム制作サポート⑤原画・動画、背景の作成、アニメーション制作管理⑥業務用ゲームの企画・開発

【資　　格】①②③④⑥専門・大卒27歳位迄の①ゲームソフト企画・開発経験者②C言語・アセンブラでのゲームプログラミング経験者③Macによるゲームグラフィック作画経験者④未経験者可⑤高卒上30歳位迄、業界経験3年以上⑥業務用ゲーム企画または開発経験者

【勤 務 地】東京都：品川区または北海道：札幌市、希望考慮

【勤務時間】10：00〜19：00

【給　　与】18万円以上

【休日休暇】週休2日制、年末年始、夏季、有給、慶弔休暇

【待　　遇】昇給年1回、賞与年2回、各種社会保険完備、交通費全額支給

【事業内容】プレイステーション、サターン、業務用ゲームソフトの企画・開発・販売

【応募方法】履歴書(写貼)・職務経歴書(書式自由)・自己PR文(書式自由)・作品(不返、④は不要)を郵送にて下記東京オフィスまでお送りください。追ってご連絡いたします。

当社 終日禁煙

VING
ビング株式会社(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704
☎03-3492-1079(人事担当 能戸まで)

まだまだやるぞ！デビロット姫!!

CYBERBOTS サイバーボッツ

©CAPCOM

FULLMETAL MADNESS

**とにかく強いワーロックをさらに強く！
そしておまたせ、デビロット姫の部屋だ！**

「黒い悪夢」が始動する――
WARLOCK

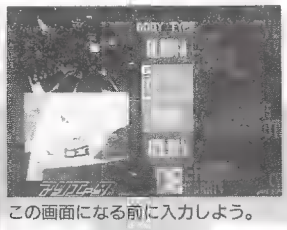
いくら強いとはいえ、楽勝というわけじゃない。その強さの本質を理解しないと勝てないぞ！

担当：なんか強いキャラばっかのハマー

まずは使えるようにすべし

使用コマンドが公開されたのは結構前なので、いま一度出し方を教えておくと、**通常VAを選択後、バストアップ画面が出る前に、「↓A1↑A2↑B↓W」の順に入力する**。

となる。受け付け時間が短いので、素早く正確に入れよう。



この画面になる前に入力しよう。

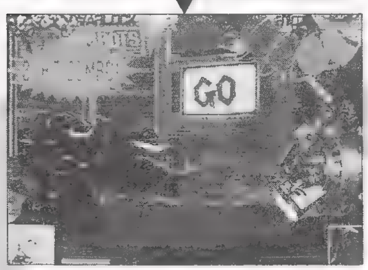
どうやって使うか？

ワーロックの強いところを考えた場合、まず目に付くのが**フォービドンフォース**であろう。ノーマルの必殺技とは思えない大きさ、威力、自機の隙の少なさ。「コイツぁ強いぜ！」ってことで、最初は誰しもがコレを連発しようとすることだろう。

ところが、ここで多少の違和感を感じることになる。そう、この技**相手に当たろうがガードされようが関係なく、貫通して戻ってくる**。ボッツでは「一回の動作で出した飛び道具が画面に一発でも残っていると、次の飛び道具が出せない」という法則がある。



やったぜ2ヒット!!



でも次のフォービドンが出ない(泣)。

要するに、ワーロックの場合フォービドンが画面に残っている間、たとえ攻撃判定がなくなっていても、次のフォービドン・ジャンプA1（ロケットパンチ）・ウェポンといった飛び道具系の攻撃ができなくなってしまうのだ。ブーストダッシュがあり飛び道具の強いボッツにおいて、この「空白の時間」はあまりにも痛い。よって、フォービドンに頼らない攻撃方法の研究も必要になってくる。

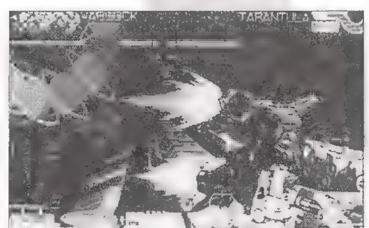
直接攻撃を極めろ!!

ワーロック側としては、フォービドンを追いかけてカツカツ固め、距離が離れたあたりでまたフォービドン…という「飛び道具を盾にする」戦法をとりたい。これならプレッシャーを与えつつ、攻撃の波が途切れることがないからだ。

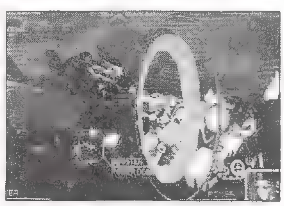
近づく方法としてはダッシュとジャンプの2通りあるが、とりあえずはダッシュを見てみよう。

ダッシュ攻撃はA2がいい。A1よりリーチが長く、単発なのでめり込みにくいからだ。

どうせ出ないんなら溜める必要はない。動け動け!!

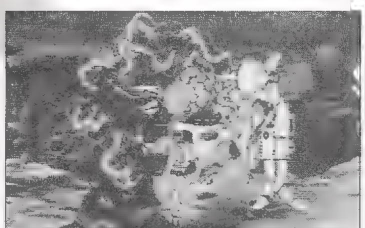


フォービドンが出ている間はサクリッドステア以外の必殺技が出ないので、とりあえずこれでキャンセルをかけておくといい。



一瞬パワー溜めをするという方法もある。

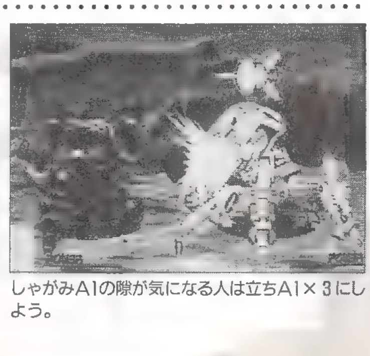
技を出さず、ガードしている相手をエナジードレインで投げてしまうのも手。間合いはボッツの中では結構広めなので、1ダッシュで仕掛けることが可能だ。体力を吸い取っている間もフォービドンの溜めを作るのを忘れずに。



レバーは4分の3回転でOKだ。

近づいた後は、立ち・しゃがみA1をガリガリガードさせ、固めるついでに溜めを作る。そして間合いが離れたら、A1の直後にフォービドンを撃つか、しゃがみA2にキャンセルをかけてフォービドン。もしこの超長いA2で転んだら、A1フォービドンが追い打ちになる。しゃがみA2がスカされても、残像キャンセル（当たらなくてもキャンセルがかかる）でA2フォービドンを出せば対空だ。対空といえば立ちA2だが、反応して出せるものではないので、どうせ先読みで置いておくならフォービドンという感じ。

とりあえずワーロックの場合、フォービドンで削ることができるので、無理してくっつき続ける必要はない。チマチマといやらしく、かつツボを押さえてうまくフォービドンを当てていこう。



しゃがみA1の隙が気になる人は立ちA1×3にしよう。

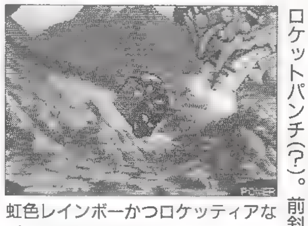


空中で出してブーストもキテル。

空中戦も忘れるな

ボスキャラだけあって、ワーロックはブースト機能もかなりよい。ヘリオンほどとはいかないが、空中で何度も技を出しながら、10秒や20秒は平気で浮いていられる。

特に使えるのが、A1で出るロケットパンチ(?)。前斜め



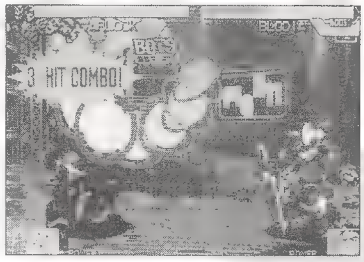
虹色レインボーかつロケッティアなパンチだ。使える。

下に飛び、地面に落ちると左右に爆風が広がる。画面に1つしか存在しない(パンチ出現中にA1を押すとA2攻撃が出る)が、爆発させないよう相手に直接当てることで、空中から何発もヒットさせることができるのである。ワーロックのブーストなら、下手すると理論上無限段かもしれない(実際やるのは無理だろうが)。ただ削ることはできないので、CPU戦はともかく、対戦ではバックブーストで逃げられて以上となる。

A2は多段攻撃になっていて、フォービドンでキャンセルがかかる。こいつをかすらせつつフォービドンを出し、すぐにブーストでまた上から——なんてことも可能だ。

ワーロックといえばこれだけど―

ワーロックを使うからには誰もが一度は使ってみたい技、イミテーションα・β。アス



このときはいくら入力してもムダ。

トラルなんとかって感じのいわゆる分身技で、αは残像に攻撃力があり、βはない。

ただでさえ出にくいコマンドだが、実は**分身中は飛び道具を出せない**。言い換えれば飛び道具使用中は分身できないので、よくフォービドンを使うことになるワーロックでは、なかなか分身するチャンスがないのだ。それに攻撃をくらうと分身は消えてしまうので、やみくもに出そうとするのは問題アリ。出すならしゃがみA2や投げで転ばせてからにしよう。

肝心の威力のほうは、さすがに2体分の攻撃が入ればいいダメージがいくが、だんだ



命令してるみたいでヨイ感じ。飛び道具には気をつけよう。

ん弾かれて間合いが開いてしまう。

確かに見た目はカッコいいけど、飛び道具&ブーストを使う独特のシステム上では、余興程度にしかならないことが多い。自己満で使おう。

サイバーEXは、至近距離で当たれば14ヒットで超威力。さらにワーロックのほうが先に動けるので、まだくらってる相手にA1連打などを叩き込むこともできる。この光輪は



とりあえずこんだけ当たったぞ。もっと増えそう。

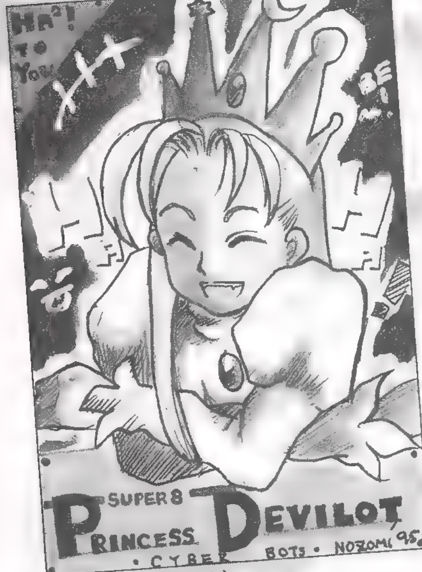
動かないためバックブーストで逃げられるので、削りで使うなら画面端で起き上がりに重ねよう。ただ、投げられると消えてしまうので、あまり近過ぎないように。

CPU戦で、唯一どのVAに対しても暴れられるキャラなので、ヘリオンやワーロック戦の作業が嫌いな人はアリエータを乗せてストーリーのギャップを楽しむといいぞ(?)。

～第参回～

CD発売直前記念
デビーの花園

No.147号で大変好評だった当コーナーであるが、気がつけばいつのまにか１色ページ。今が耐え時だ！（？）



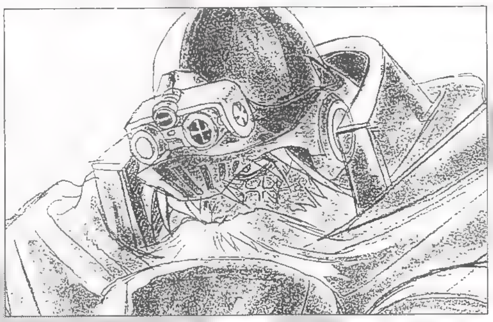
（愛知県　猫乃希美さん）

デビーの花園 第3回

いよいよ8月2日には、ソニーからサイバーボッツのCDが大発売となる！デビロット姫の邪悪で美しい歌声を耳にできる日も間近であるッ。発売日には、もよりのCDショップにて、速やかにブツを購入するのがよいであろう。

納涼ボッツ原画大会

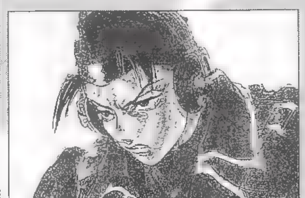
今回の原画は、デビロット姫の愛しの君、ガウェイン・マードック（64）を中心にまとめてみたぞ。オマケとして、姫様言うところの「大年増」マリー・ミヤビの原画もついて、今回はお買い得だ。やったぜカトちゃん。

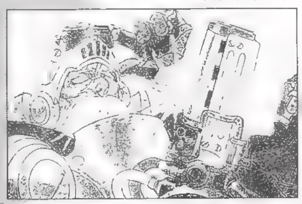

このシヴさがたまらん。熟練した男のいぶし味がミソだろう。

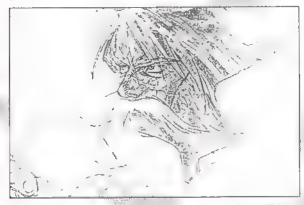

これがコクピット内のガウェイン様。内部が松本零士ライクなのがポイントか。

イラスト／カプコン




コロニー連合軍所属のマリー・ミヤビ。なぜか女の子に人気。


対戦で勝ったときに出てくる一枚絵。ごっつイカす。


ヘルメットをとったところ。まだ髪の毛はフサフサである。安心。

容易には稼がせてくれないぞ

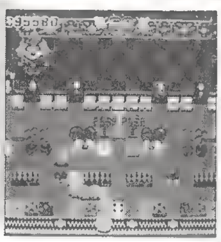
ススメ!! マイルスマイル

敵をはめてすきをついて宝を取ろう。

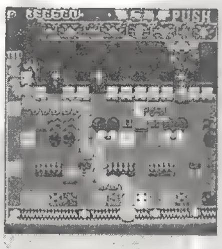
担当：DAN

さて、前回はアクアコーストとメリーズパークの攻略をしたが、ここらへんから先は完全なパターンにするのは困難だ。一定範囲に敵をはめてそのすきに宝をいただくようにしよう。まずはメリーズパークのボスの攻略からだ。ボス面は通常面より楽だぞ。

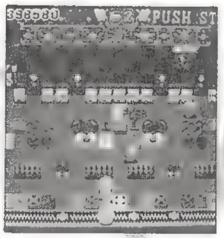
11面(ボス)



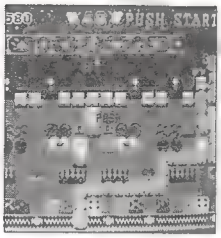
まずはここで一つ目の玉が横切るのを待つ。



玉が横切ったら左半分の2つのスイッチを押し、戻る。

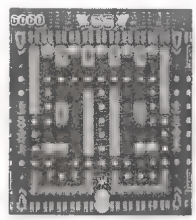


中央に玉が落ちるまで待つ。

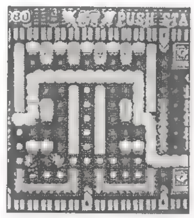


あとは写真のように動いてスイッチを押すだけ。

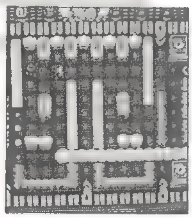
12面



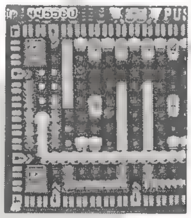
この位置で下に3匹とも、はまるまで待つ。



敵に近づかないように宝を取る。

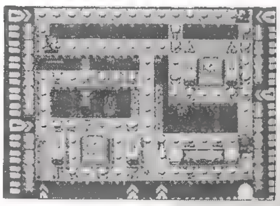


敵3匹を上に誘う。

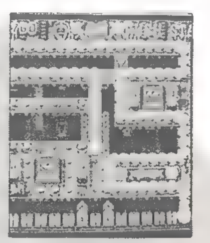


残りの宝を取る。アイテムが出るまで待ってもいい。

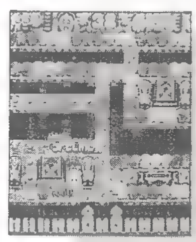
13面



敵が左下にたまるまで待つ。



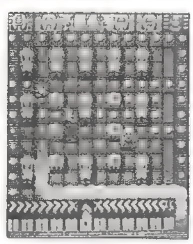
ここで40秒くらいまで待つ。



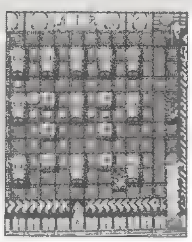
レインボーエッグが出るので残りの宝を一気に取ろう。

14面

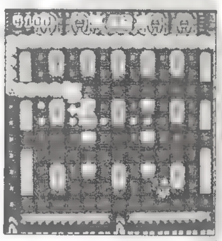
この面は非常に難しい。宝を全部つなげて取るのは時間的にもきついかも。



最初になるべく中央あたりを取る。

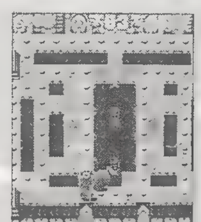


敵をふもとまで誘導する。

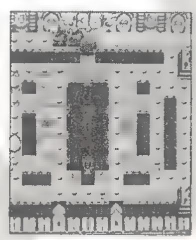


敵が3匹ともはまったら、死神に注意しながら宝を回収しよう。

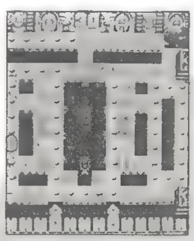
15面



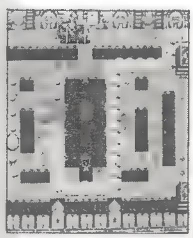
まずは死神を3匹かためてしまおう。



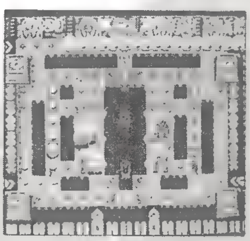
前に少し出してちょい引っこめ、当たり判定をずらしておけばほら、安地だよ。



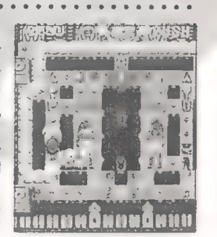
次にここで待つ。



敵が戻ってくる間に宝を取る。このパターンを利用してあらかた宝を取ってしまおう。

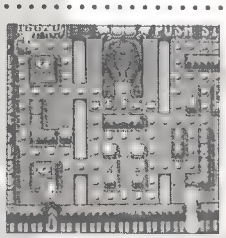


こっちのほうの宝はここにはめる。

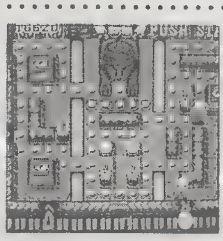


すきを見て移動しながらうまく取ろう。

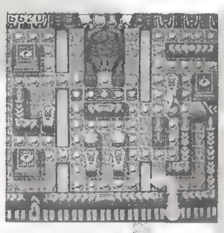
16面



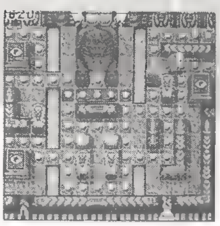
ここでしばらく待つ。



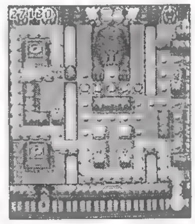
死神が入ってきたら一度ひっこめ、再び顔を出して待つ。

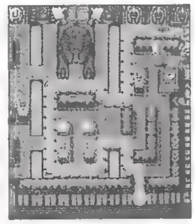


死神2匹が同じ所をぐるぐる回り出したらここで待つ。

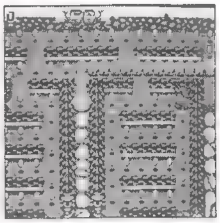


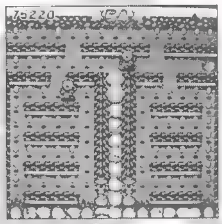
2匹目が上に向いた瞬間、卵にひっ込む。

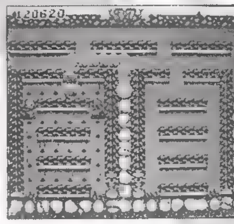

時計回りに回り出したら左の宝を取りにいく。

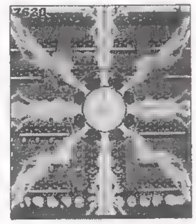

死神を出さないように少しずつ取り、最後は死神を追いかけるように取る。

17面

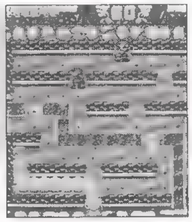

この辺で爆弾を投げさせる。

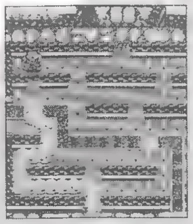

忍者を誘導して左に行かせる。

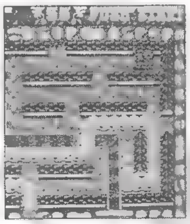

右半分と上側の宝を回収して待つ。

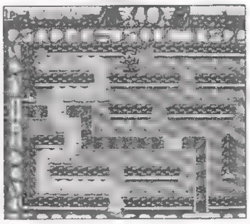

サンダーエッグを取って敵のいない間に宝を取ってしまおう。

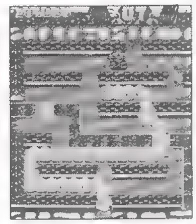
18面


ここで待ち、忍者を上に行かせる。


先頭の忍者が折り返したところで弾を撃たせてそろえる。

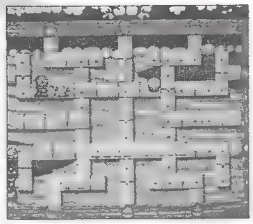

忍者の動きを見ながら宝を集める。


弾を撃つまで間があるので利用して宝を取ろう。

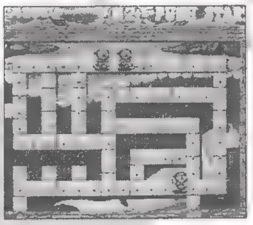

忍者が左へ行ったらここまできて弾を撃たせ、そのすきに宝を回収する。

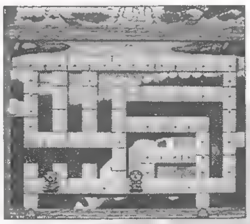
19面

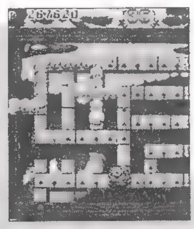
この面はお手上げーきさんで取れば難しくないので、妥協しよう。

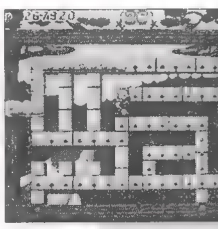

この辺から取ればかなりつなげて取れるよ。

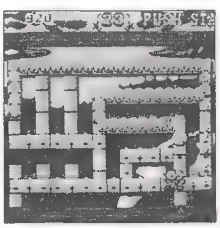
20面

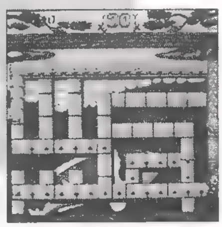

ここで待ち、忍者を1人誘う。

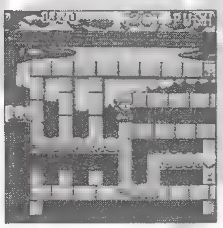

ここでしばらく待って、3人をかためる。


ここで忍者を上に誘う。

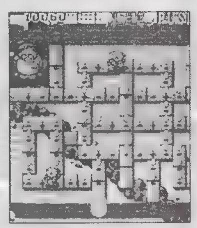

ここで待ち、忍者が下へ行ったら宝を取りにいこう。

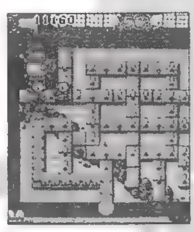

ここら辺まで取ったら少し戻って右端を取る。

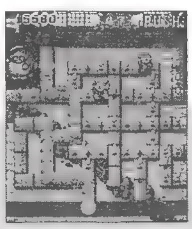

忍者が上がってくるので、一度戻って下を取る。

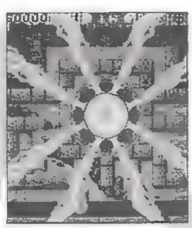

弾を撃たれたら一度戻り、忍者が引き返している間に残りの宝を取ってしまおう。

21面

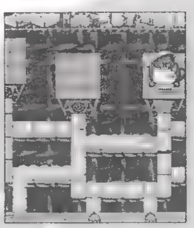

忍者が上に行くまで待つ。

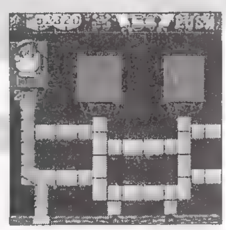

左へ行くと忍者は左上にはまるので弾を撃たせてそろえよう。

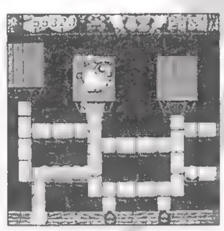

忍者を誘導しつつ宝を取ろう。

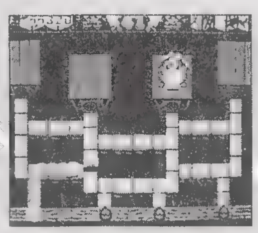

サンダーエッグを取って敵のいない間に宝を取ろう。

22面(ボス)


最初のとっくりを追いかけていき、ボスに一発ダメージを与える。


すぐに戻って左端で2発目。


ここで待ち、左から2番目に狸が出たら、3発目を入れにいく。


ここで待ち、とっくりが通りすぎたらすぐに右から2番目の狸に4発目を入れる。間に合わなければ次に左端に出るので、そこでとどめを刺す。

安地について

誤解している人がいると思うのでもう一度書くけど、右側、または下側から、卵からちょこんと顔を出した場合は死ぬ。どうすれば安地になるかというと2キャラ分くらい顔を出してから1キャラ引っ込める。グラフィック上は同じでも出したときと引っ込めたときではかなり当たり判定が違うことを覚えておこう。死神のいる面で説明した安地も、引っ込める方向でセットすること。

大ショートカットでタイムアップ!

GREAT 1000miles RALLY 2

担当：するする

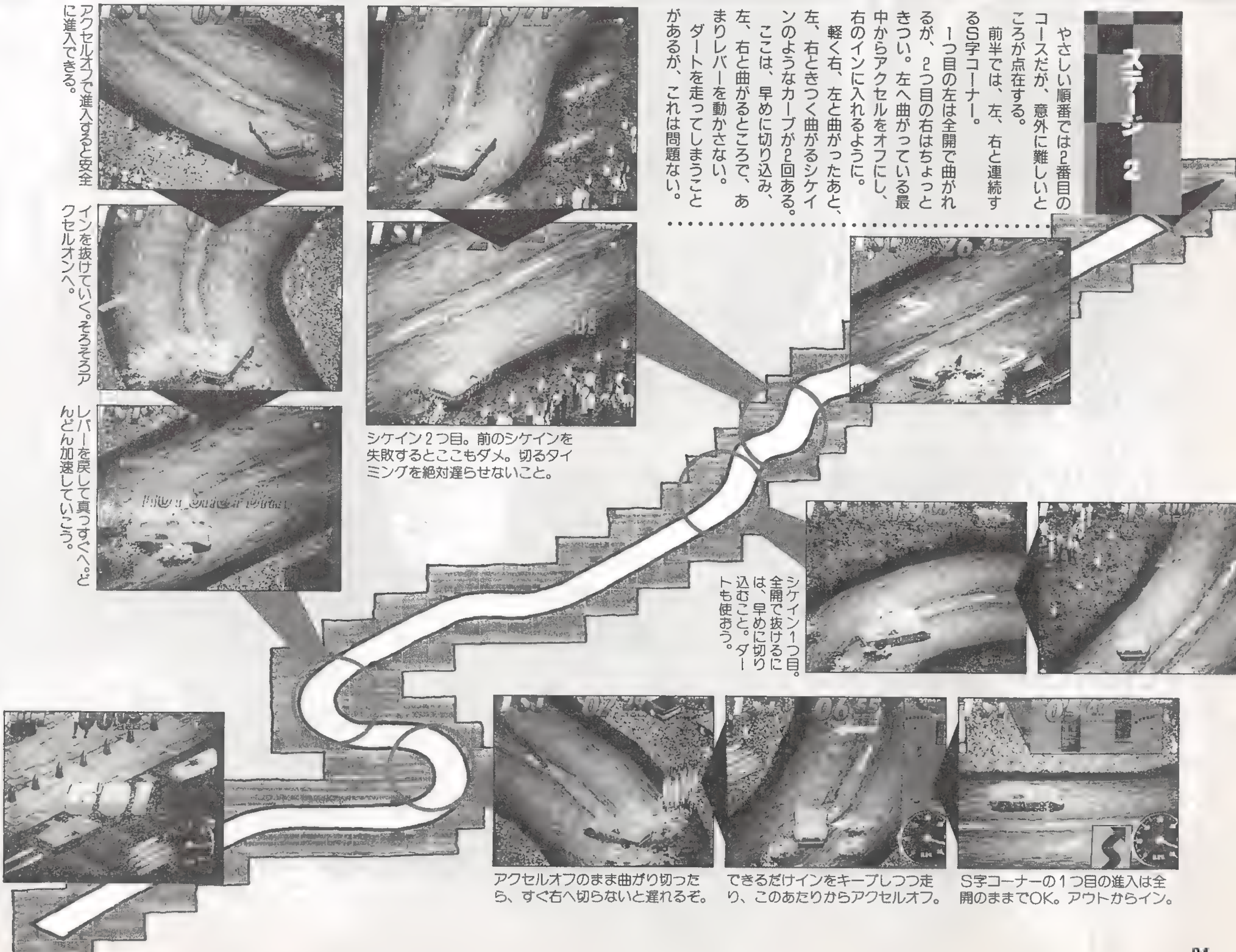
ステージ2の後半にあるループ状のコースでループせずに左へ曲がっていくとショートカットになる!これで5秒縮められるぞ!

ステージ2

やさしい順番では2番目のコースだが、意外に難しいところが点在する。

前半では、左、右と連続するS字コーナー。1つ目の左は全開で曲がれるが、2つ目の右はちょっときつい。左へ曲がっている最中からアクセルをオフにし、右のインに入れるように。

軽く右、左と曲がったあと、左、右ときつく曲がるシケインのようなカーブが2回ある。ここは、早めに切り込み、左、右と曲がるところで、あまりレバーを動かさない。ダートを走ってしまうことがあるが、これは問題ない。



アクセルオフで進入すると安全に進入できる。

インを抜けていく。そろそろアクセルオンへ。

レバーを戻して真っすぐへ。どんどん加速していこう。

シケイン2つ目。前のシケインを失敗するとここもダメ。切るタイミングを絶対遅らせないこと。

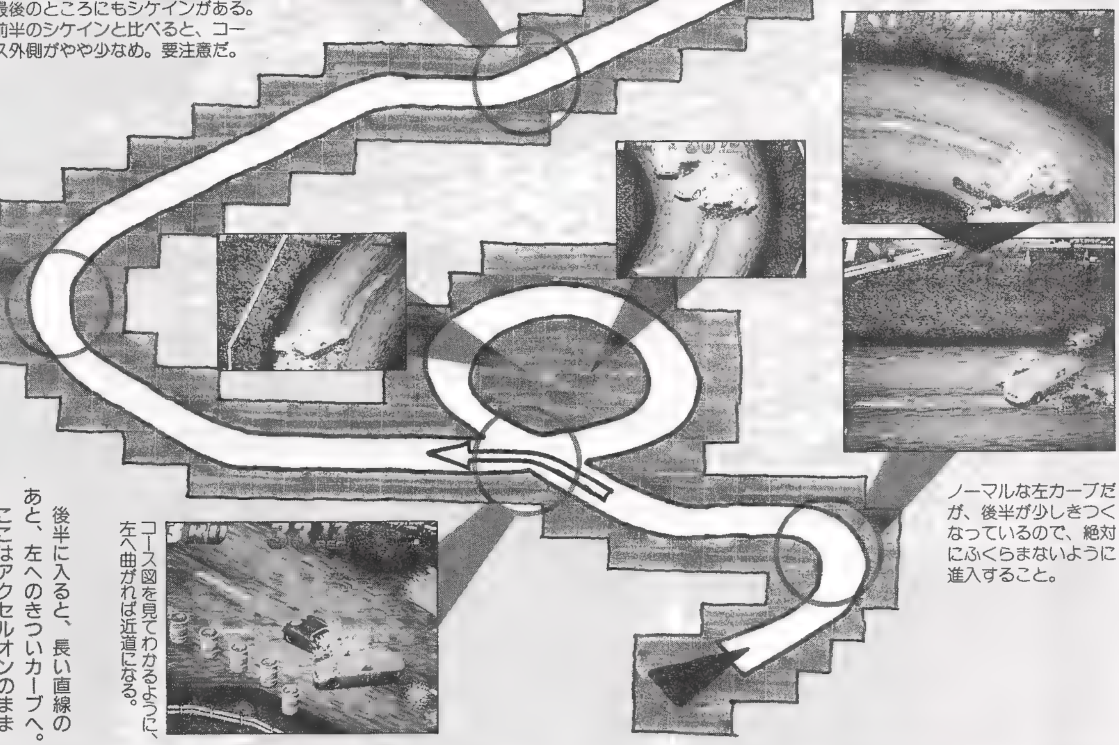
シケイン1つ目。全開で抜けるには、早めに切り込むこと。ダートも使おう。

アクセルオフのまま曲がり切ったら、すぐ右へ切らないと遅れるぞ。

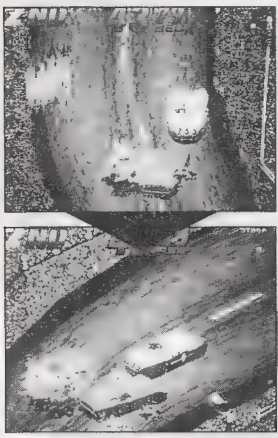
できるだけインをキープしつつ走り、このあたりからアクセルオフ。

S字コーナーの1つ目の進入は全開のままでOK。アウトからイン。





最後のところにもシケインがある。前半のシケインと比べると、コース外側がやや少なめ。要注意だ。



少し大きめの右カーブ。早めにインに入り、レバーを微調整して抜けていく。

ノーマルな左カーブだが、後半が少しきつくなっているので、絶対にふくらまないように進入すること。

コース図を見てわかるように、左へ曲がれば近道になる。

後半に入ると、長い直線のあと、左へのきついカーブへ。ここはアクセルオンのままブレーキを押し、減速する。ループは回らずに強引に左へ切ってドラム缶を飛ばしてショートカットをする。右カーブを抜けると、最後に、左、右のシケインがある。早めに切り込んで真っすぐなラインで抜けたい。

名人への道は遠い？

Virtua Fighter™ Remix

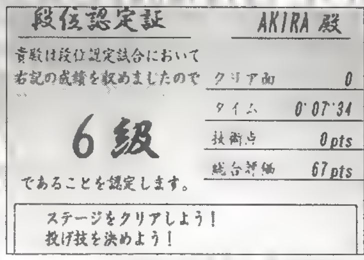
バーチャファイターリミックス

担当：GYU

VF 2より格段に難しいランキングモードにチャレンジ！

ランキングモードとは？

バーチャファイターリミックスにはVF2と同様に〝ランキングモード〟で遊ぶことができる。このランキングモードとはプレイヤーのテクニックをCPUが判断し、それに見合った段位を認定してくれるというものである。ちなみに最低が6級で、最高位である名人は9段といわれている。

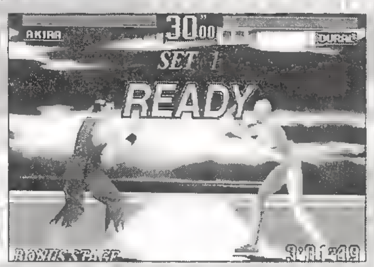


これが認定画面。ちなみに最低の6級。

さて、この段位認定に関する4つの要素について説明しよう。

1つ目はクリアステージ数。これは単純にクリアした面数を示しているが、ラストのデュラル（9面）はボーナスステージであるため、勝っても負けてもエンディングを迎えてしまう。しかし名人を出すためには当然デュラルを倒すことが求められるだろう。

2つ目はタイム。ここで注意点が1つ。VFリミックスのランキングモードはVF2のそれとは違って、デュラル面もタイムが含まれる。もちろんより速くクリアすることがベストだ！



リミックスではデュラルもタイムに含まれる。

3つ目は技術点。これはCPUに対して〝規定技〟を決めることによって上昇する。規定技とは各キャラの特長を生かした攻撃や固有技であり、これをそれぞれ定められた回数ヒットさせるまでポイントが加算される。ここで注意してもらいたいことは〝規定技は1ラウンドにつき1回〟ということ。つまり規定回数が4回という技を同じラウンドですべて決めても1回しかポイントにならない。VF2では1キャラにつき1回だったがリミックスでは1ラウンドに1回だ！ちなみに技術点の最高値は200ポイント。規定技については非公式だが表にしてみたので参考にしてほしい。

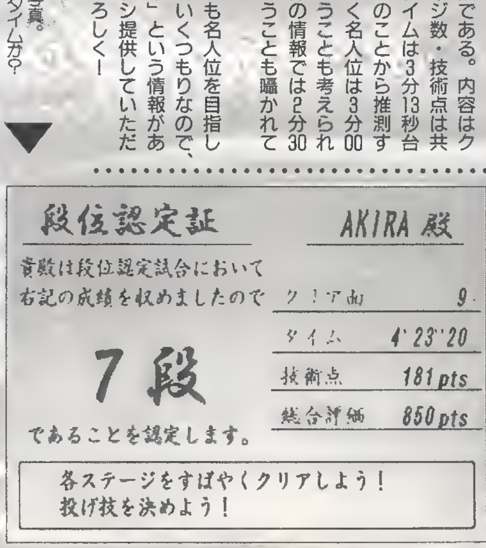
で、最後の判断要素は総合評価。これは前出の3つの要素から求められるもので、ポイントを上げるためにはそれらをより高得点にする必要がある。

名人の条件とは？

7月10日現在、私も含めてライターがプレイしたところ、最高が8段である。内容はクリアステージ数・技術点は共に満点でタイムは3分13秒台だった。このことから推測すればおそらく名人位は3分00秒以下ということも考えられるが、一部の情報では2分30秒以内ということも囁かれている。

これからも名人位を目指して攻略していくつもりなので、「これは！」という情報があればドシドシ提供していただきたい。よろしく！

7段の画面写真。足りないのはタイムか？



アキラ	裡門頂肘・猛虎硬爬山・鉄山靠・鶴子穿林・心意把
カゲ	太刀・弧延落・刀霞・影霞・水車蹴り・雷龍飛翔脚・空中コンボ（注1）
パイ	背転脚（注2）・転身捜倒・旋風牙・旋風燕陣・天地頭落・倒身陰掌・螺旋按掌
ラウ	背転脚（注2）・旋風牙・肩車頭落・柳車旋転・転身巴咽掌・連環転身脚・空中コンボ（注1）
ジェフリー	バックフリップ・パワースラム・ボディリフト・トッキックスプラッシュマウンテン・アイアンクロー
ウルフ	ブレーンバスター・ボディスラム・ショルダータックル・アックスラリアット・スプラッシュマウンテン・ジャイアントスイング・ダブルアームスープレックス
ジャッキー	パンチスピンキック・ノーザンライトボム・ネックブリーカードロップ・Dスピニングキック・サマーソルトキック・フェースクラッシャー
サラ	フロントスープレックス・サマーソルトキック・ネックブリーカードロップ・ミラージュキック・バックドロップ

注1　空中で4HIT以上
注2　連環背転脚でも可

段位認定モード JACKY BRYANT

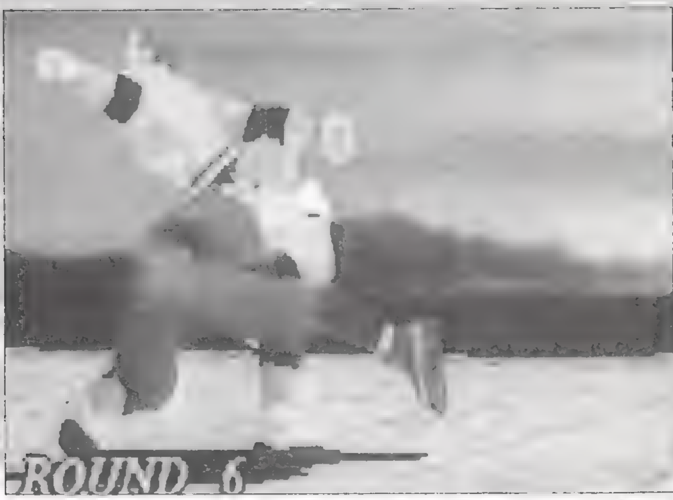
かなり難しいジャッキーの段位認定。入れにくい技を入れやすい方法があるので、そこから攻略するぞ!!
担当：いとー

ジャッキー・九段への道

リミックスの段位認定モードは、バーチャ2の段位認定とはかなり異なる。まず、一番違うのはデュラルステージもタイムに関係していることだろう。

もう一つはタイムだ。2分30秒以内でないと、九段は出ないぞ。要は、規定技を入れながら、タイムアタックをするような感じだ。考えてみればわかるだろうが、かなりキツイ。

そこで、敵CPUに対して入れにくい技を、入れるためのコツを書いておく。そのことを踏まえながら、ジャッキーの段位認定をやってほしい。



チャ～ンス!!

●サマーソルト
サマーは、CPUに対して一番入れにくい技の一つだろう。CPUはすべて、ガードしてしまうためだ。そこで、入れるコツは、ニーキックで浮かせて入れるか、スキのある技をCPUがやってきたときのみ行うこと。時間のムダだからだ。

●ⓅⓀ
ⓅⓀは、レバー入れⓅⓀだとダメなので注意してほしい。Ⓚは、上段でシュイ～ンと一回転して出すケリでないとダメだ。Ⓟが当たらなくても、Ⓚだけでも入れれば技点に入っているので、Ⓟが入ってなくてもガッカリしないように。

●フェースクラッシャー
カゲの雷龍飛翔脚が頭上をカッ飛んでいったときや、ウルフのアックスラリアートをしゃがんでかわしたときなどに行えばよい。とくに、ウルフは、アックスラリアートをよくやってくるので狙い目だ。



よっしゃあ!!

●ⓀⓀ
技の入りやすい前面、もしくは隙のある技をCPUがやってきたときに行う。2発目のⓀを入れるコツは、初めのⓀを目の前で当ててやると入りやすい。

●投げ技
CPUの起き上がりにケリを出してこないときに投げハメるか、隙の大きな技をやってきたときに行う。基本的には、最後の一発として入れてやろう。タイムのリスクが大きいためだ。

●ダッシュハンマーキック
この技は規定技ではないので、関係ないのだが、前半面はほとんどくらってくれるので、体力減らしに使う。カウンターで入れれば、大ダウンが入るぞ!!

とまあこんな感じかな。それでは、各キャラの基本的なパターンを紹介する。

段位認定各キャラのパターン

●VSジャッキー
1ラウンド目は、ⓅⓀだけを入れるようにする。入れたら、ダッシュハンマーキックで殺してあげよう。2ラウンド目はⓀⓀとネックブリーカードロップ。
ジャッキー戦は、10～15秒以内で倒すようにしよう。

●VSジェフリー
基本的に、ジャッキー戦と同じだ。ただ、1ラウンド目に、ⓅⒼ投げを入れるだけだ。ジェフリーも、10～15秒が目標だ。

●VSサラ
1ラウンド目はⓅⓀとネックブリーカードロップ、2ラウンド目はⓀⓀとサマーソルトをキメよう。
サラは、隙の大きな技を頻繁に使ってくるので、さほどサマーソルトを入れるのは苦にならないハズ。サラも10～15秒を目標に倒そう。

●VSカゲ
かなり技が入りにくくなっているが、1ラウンド目にⓅⓀ、2ラウンド目にサマーソルトとⓅⒼ投げを入れてやろう。
サマーソルトは、ラウンドスタートしたらしゃがみさがりをして、様子を見る。すると、カゲが技を出すのだが、技がギリギリスカるので、そこにサマーソルトをキメる。
この方法は、カゲ・パイ・ウルフ・ラウに使える。ちなみに、投げを入れるときも使えるよ。

●VSパイ
先ほどの方法でサマーソルト、最後にネックブリーカーを1回キメよう。
パイ・ラウに言えることなのだが、どちらかが、ⓅⓅⓅ上段Ⓚ（連環転身脚）をやっ


こうなるので…、


シャコッ!!



ⓀⓀだ。



このときに、

てきたら、ⓀⓀを入れてやろう。1回でいいからね。

●VSウルフ
しゃがみさがりで技をすかし、サマー↓大ダウン、最後にⓅⒼ投げを1回キメよう。
カゲ・ウルフのどちらかで、フェースクラッシャーのできるときがやってきたときは必ず投げよう。これも、規定技の一つだからね。

●VSラウ
ラウも、しゃがみさがりで技をすかし、サマーソルトを入れよう。最後にはⓅⒼ投げだ。

●VSアキラ
アキラ戦はまず、ニーキックをガードさせる。ガードしたら、後はずーっとニーキックでリングアウト狙い。たまに、Ⓟで返してくるが、かまわずニーキック。

●VSデュラル
デュラルも、技をスカしてサマーソルトか、ダッシュハンマーキックか、投げがよいだろう。ウルフとデュラルに言えることだが、Ⓟボタン連打でハマってくれる。特にウルフには使える。くらってくれるからだ。
これで、ジャッキー編は終わりだ。難しくて運もからんでくるが、気合を入れてやってみてくれ!!



リーングアウト。

たまには笑ってプレイしようぜ!

VIRTUA STRIKER

バーチャストライカー

今回は隠しコマンドのスクープと、キミの疑問に答えるQ&A攻略でいくぞ。

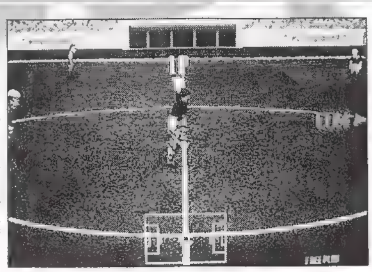
担当：超攻撃サッカー
立衆多（塾長）

独占スクープ!デカ頭キャラコマンド

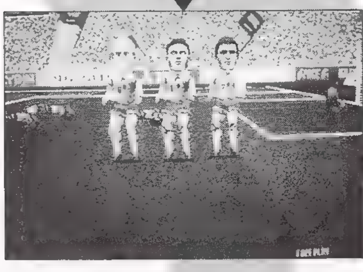
選手ひとりひとりをリアルに、そしてカッコよく描いてある本作品だが、別枠にあるコマンドを実行すると…。

なんと、選手全員が2等身の「デカ頭」というコミカルサイズに変身するのだ!ポリゴン=リアルなキャラクターという図式をいとも簡単に破る発想は、見た者すべてをあっと言わせることだろう。

ただし、対戦プレイの場合は2人でコマンドを入力しないとデカ頭にならないから注意。


ゲゲッ、今までとは何かが違う!


戦慄のムカデパフォーマンス。さながら赤ちゃんコンクール。


ブラジルのダンス。対戦でこれをやられたら…。

デカ頭キャラクターの出し方:

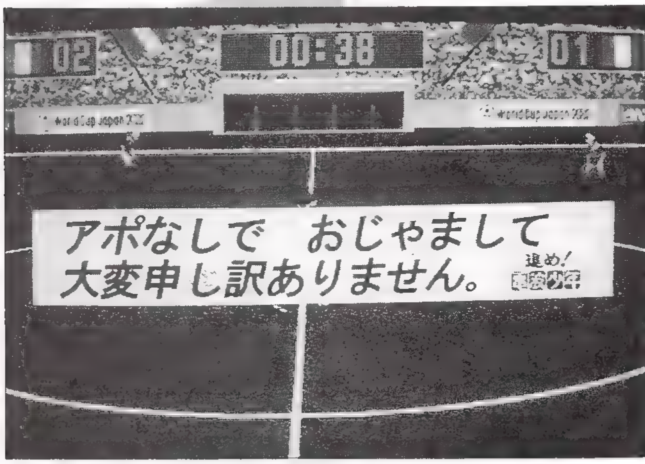
チームを選び、音声で対戦チームの紹介をしている間に、↑↓←→+3つボタンのどれか1個の順に入力する。

※対戦の際は2人とも入力しなければ使えない。

隠しフューチャーその2 アポなし乱入

対戦プレイの際に、3個のボタンを押しっ放しにしながらスタートボタンを押す。すると、本来ならチャレンジャーカムズと表示されるところが…。

「アポなしでお邪魔して大変申し訳ありません」とご丁寧なメッセージに変わってしまうのだ。これに気が付いた人は少なからずいるだろう。ゲームの進行が有利になることはまったくないけどね。



いえいえ、乱入可能ですからお心遣いはいりませんよ!?

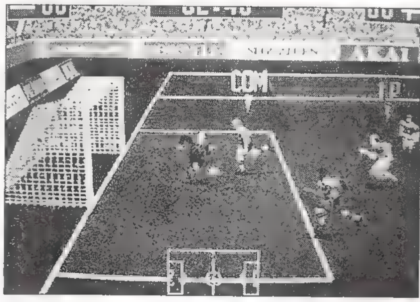
心のすきま、お埋めします バーチャストライカーQ&A

さて、ここからはプレイ中に「なんでこうなるの?」と多くの人が思うであろう疑問・質問に答えていこう。システム的なことは開発スタッフの方にちゃんと聞いてあるから

安心二重丸だ。では問答開始！

Q. ゴールキーパーを自分で操作できるのか？

A. ゴールキックとP(ペナルティキック)Kのときだけ操作可能。それ以外は**すべてオートである。**キーパーがボールをトラップした場合は、思わぬ動きをすることが往々にしてあるので、近くのD(ディフェンダー)Fでサポートに入っておくと安全。



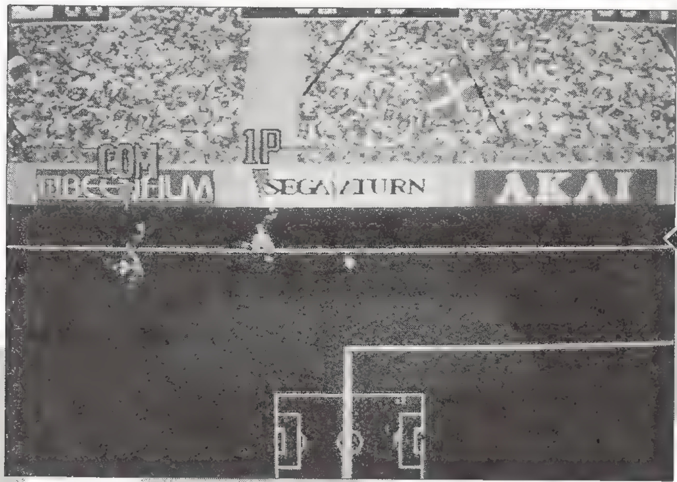
こういうのが一番心臓に悪い。ボールよこせ！

Q. 明らかにオフサイドポジションにいた選手にパスを出したのに、オフサイドをとってくれなかったのだが…。

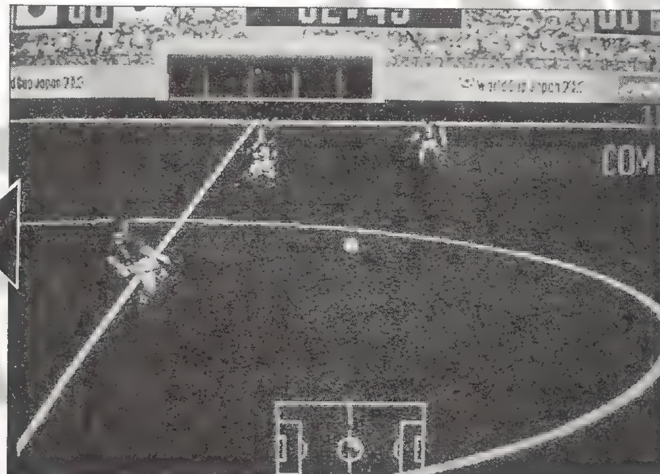
A. このゲームではオフサイドルールを採用していない。たまたま転んでいたために戻りきれなかった選手が現れた場合などに起こるケースである。

ゲーム中に直接操作していない選手は、**オフサイドにならないように動いている。**しかし、たまにF(フォワード)Wが堂々とオフサイドポジションに飛び出すことがある。

こんなときはスルーパスの絶好のチャンス。迷わず中盤から前線へボールを配給しよう。



おいしいところ、いただきま～す！



ディフェンスの裏にFWが入り込んだ！

ただし、この選手アルゴリズムには例外がふたつある。

ひとつはスローインの場合。これは実際のサッカー同様に、オフサイドの適用されないプレイだからである。

そしてもうひとつは、センタリングからのダイレクトシュート。シュートを打つために走り込んでくる選手は、比較的相手DFよりも前に出てくるのだ。

実はこの**前に出る瞬間を狙ってセンタリングを上げると、ダイレクトシュートが打ちやすくなる。**レーダーチャートをよく見てね！

Q. ディフェンス時にはゾーン、マンツーマンのどちらで守るの？

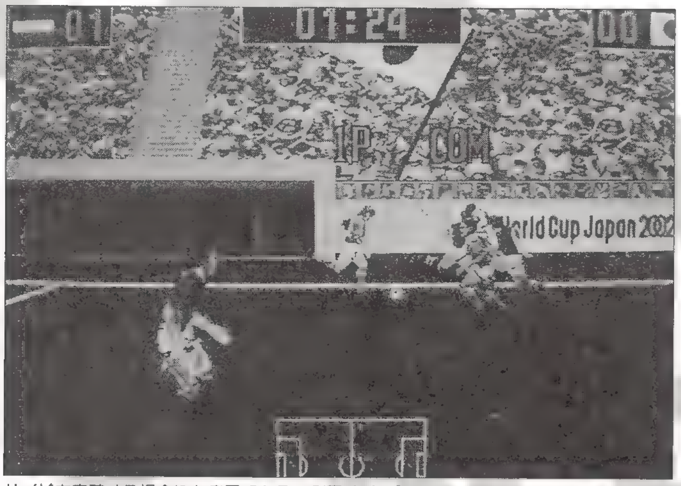
A. 基本的にはゾーン（あらかじめ各自の守備範囲を決めておく守り方）を敷くが、**一度マークにつくとマンツーマンになる。**マークにつくと、レバーを離していても相手を追いかけてくれる。ただしマンツーマンでつくのは、ボールを持っている相手に対してのみである。

ではここで、マンツーマンを利用したうまい攻撃法を紹介しよう。

まず中央の選手にボールを持たせて、相手センターバックを引っ張り出す（マークにつかせる）。

次にペナルティエリアから少し離れたところまでおびき寄せ、素早くサイドライン際の味方へパスを出そう（自分でサイドを崩してもよい）。

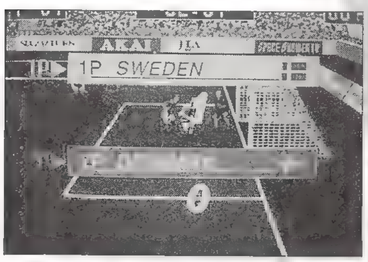
そしてセンタリングを上げてみると、ゴール前がものの見事にスペースだらけになるのだ。たとえ5-3-2システムの相手でも、センターバックを1人引っ張り出せば競り勝ちやすくなるのだ！



サイドを突破する場合にも応用できる。利用すべし。

Q. タックルをかけてもいないのに反則をとられてしまうことがあるが、この原因は？

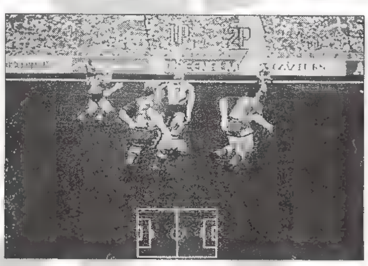
A. タックルをしていないつもりでも、実はこの瞬間にれ



ヘディングシュートがドンピシャリだ！



マークを外さないうちにボールを外へ…



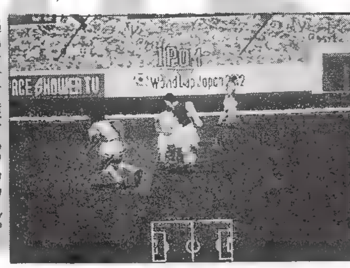
センターバックを誘ってマークをさせる。

読めば納得！これでクリア!!

天下無敵のウルトラ攻略！

っきとしたタックルを相手にかけているのだ。スライディングではなく、スタンディング（立った状態）のタックルで足を引っ掛けたのが原因である。

スタンディングタックルは、ボールを持った相手に対して接近するとオートで出るようになっている。2種類のタックルを使い分けられるように練習しよう！



追いかけて横からタックル。スタンディングの真骨頂。

Q． サイドチェンジがうまくできなくて困っているのだが…。

A． サイドチェンジのコツは、いきなり最前線のFWを無理に狙わないこと。真横を向いて、中盤にいる選手へ渡すのがよい。

たとえ真横のライン上に味方がいなくても、**ボールを出した瞬間に後方から走り込んでくれる**から、慌てて長いボールを蹴る必要はない。

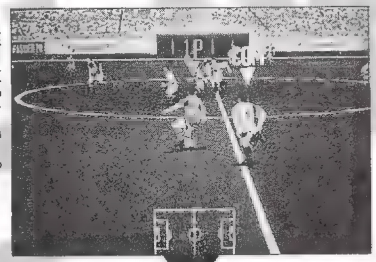
このサイドを変える仕事は、各チームとも守備的MF（ミッドフィルダー）が最適。奪ったボールを素早く逆サイドに出せれば、カウンターアタックで一気に逆襲ができるよ！

Q． チームごとにゴールキーパーの能力差はあるの？

A． 能力差は一切なし。ただし、CPU戦に限り勝つごとに強くなっていく。

Q． ドリブル突破を主体に攻めてくる相手が大の苦手。何かよい対策は？

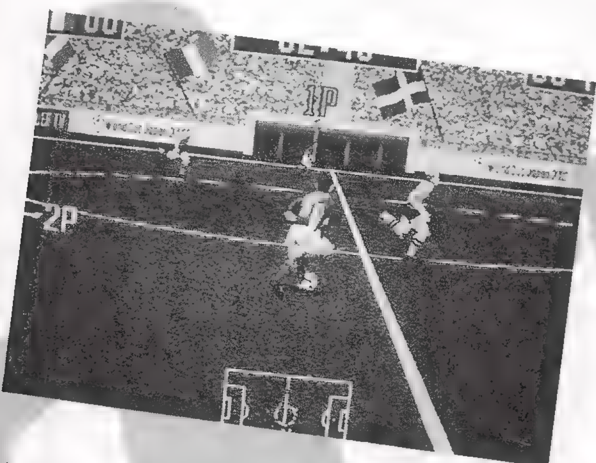
A． ドリブルの多い相手には、ディフェンス陣が堅めに入るようになっている。だから中盤でむやみにスライディングをかけずに、前号で紹介した、MFとDFとの「1対2ディフェンス」で対処していこう。それでもやられてしまった場合はしょうがない、取られた分を取り返すべし。



中盤でインターセプトに成功したら……



逆サイドへ。スペースが広いから攻めやすい！



ディフェンスラインに注目。4人が見事にゾーンを敷くのだ。

次号予告

もうひとつの隠された秘密を大公開！〇〇のときに××をすると△△になるという恐るべきモノだ。

もちろん戦術面での解説もできる限りやる予定です。それまでひと月の間サヨーナラ。

買取り実績NO.1のアイ・ツーがあなたのパソコンハード&ソフト

高額買取りいたします!

あなたはいくつ持っていますか?使わなくなったハード&ソフトは持っていても仕方ないですヨ!
アイ・ツーがリサイクル運動の一環として、あなたのハード&ソフトを高く買います!ご利用下さい。

売りたいアナタは

アイ・ツー全国制覇 総合買取センター ☎03-5294-1112

お売りになりたい商品受付/東京都千代田区外神田3-8-17

買いたいアナタは

大阪 ☎06-632-0012
大阪市中央区難波千日前15-18

東京 ☎03-5256-1112
東京都千代田区外神田3-8-17

ご購入システム

- まず、お電話にて、在庫をご確認下さい。
- ご希望の商品がございましたら、お支払い方法をお選び下さい。

代金着払い配達	お近くの銀行よりお振込
郵便局より現金書留払い	郵便局よりお振込

※お申し込みは電話1本!
18歳未満の方は、保護者の方がお申し込み下さい。
別途実費送料、手数料が必要です。

★必ず事前にお名前、ご住所、お電話番号をお知らせ下さい。

ご注意

※この広告の価格は、各店の在庫限定となっておりますので、必ずお電話で在庫の確認をお願いします。事前にご確認なくご送金された場合は、送金手数料お客様負担にて、ご返金させて頂きます。
※この広告の商品は、すべて中古品です。商品によっては、箱や説明書が多少汚損されているものもありますので、あらかじめご了承下さい。なお、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご注意下さい。
※在庫限りの特別価格となっておりますので、万一品切れの場合はご容赦下さい。
※ご注文の商品が動かない場合は、まずお電話ください。商品到着後一週間以内の不良については、無料で修理いたします。動作不良の場合のご返金はいたしておりませんので、ご了承下さい。

今月のおすすめ中古品 早い者勝ち 激安販売

	商品	販売価格
本体	プレイステーション(闘神伝付)	¥28,800
本体	セガサターン	¥25,800
本体	スーパーファミコン	¥10,800
本体	NEO GEO CD(限定品)	¥24,800
本体	NEO GEO CDトップ	¥19,800
スーパーファミコン	S.ドンキーコング	¥4,480
スーパーファミコン	S.ファイヤープロレスリングスペシャル	¥2,480
スーパーファミコン	S.フォーメーションサッカー'94 W-Cエディション	¥1,580
スーパーファミコン	S.マリオワールド	¥3,280
スーパーファミコン	SDガンダムGX	¥5,580
スーパーファミコン	いただきストリート2	¥4,580
スーパーファミコン	ウイニングポスト	¥ 980
スーパーファミコン	がんばれゴエモン3	¥4,980
スーパーファミコン	キャプテン翼V	¥2,480
スーパーファミコン	クロノトリガー	¥3,480
スーパーファミコン	ゴーストスイーパー美神	¥4,580
スーパーファミコン	サムライスピリッツ	¥1,980
スーパーファミコン	ダービースタリオンⅡ	¥2,980
スーパーファミコン	ダービースタリオンⅢ	¥7,980
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーV	¥1,780
スーパーファミコン	フロントミッション	¥3,980
スーパーファミコン	ブレスオブファイアーⅡ	¥2,980
スーパーファミコン	三国志Ⅳ	¥6,480
スーパーファミコン	蒼き伝説シュート	¥2,480
スーパーファミコン	第4次スーパーロボット大戦	¥7,280
スーパーファミコン	幽遊白書 特別編	¥2,980
プレイステーション	エースコンバット	¥4,980
プレイステーション	スターブレードα	¥3,990
プレイステーション	機動戦士ガンダム	¥4,800
プレイステーション	鉄拳	¥4,800
プレイステーション	闘神伝	¥2,980
セガ・サターン	スーパーリアル麻雀PV	¥5,980
セガ・サターン	デイトナUSA	¥2,780
セガ・サターン	パンツァードラグーン	¥3,580
セガ・サターン	輝水晶伝説アスタル	¥2,980
セガ・サターン	極上パロディウスだ!DELUXE PACK	¥4,780

お店特報 只今大出血決算処分セール実施中!

PCエンジン・メガドライブ大放出!
5本で1,000円より お店へ急げ!
※通信販売では扱っておりませんのでご了承下さい。

◎この広告以外にも、多数高額買取り、激安販売いたしております。お電話ください!!





アイ・ツー買取り&下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2~3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1~2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

●高く売るには
1. 箱、説明書をそろえよう!
2. 付属品(おまけ、ポスター、ハガキ等)をそろえよう!
3. 汚れがある場合はきれいにしてから送ろう!
4. 迷わず早めにアイ・ツーへ送ろう!売りたい時が一番高く売れる時。高額買い取りのアイ・ツーへ送れば早くて確実!安心です。

●マイナスポイント例
箱の汚れ(シールのあと、ホコリ等)
説明書の汚れ(シミ、らくがき等)箱の破損
説明書の破損(破れ、折り曲げ等)

※ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
※パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。

●18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
●箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。
無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。

ゲーム機本体・周辺器機

この買取金額は7月1日現在のものです。買取金額は変動いたしますので、お電話にてご確認下さい。

品名	買取り金額
スーパーファミコン本体	¥ 8,000
NEO-GEO(ROM)本体	¥ 7,000
NEO-GEO・CD本体(限定版)	¥15,000
NEO-GEO・CD本体	¥18,000
セガ・サターン本体	¥20,000
プレイステーション本体	¥22,000
PC-FX本体	¥20,000
3DO Real	¥10,000
3DO Real2	¥12,000

	品名	買取価格
スーパーファミコン	RPGツクール	¥5,500
スーパーファミコン	ウイニングポスト2	¥5,500
スーパーファミコン	グランヒストリア~幻史世界史~	¥5,000
スーパーファミコン	ザ・モノポリーゲーム2	¥4,000
スーパーファミコン	シュミレーションプロ野球	¥4,200
スーパーファミコン	SFプロレスリングクイーンズSP	¥5,500
スーパーファミコン	デア・ラングリッサー	¥5,200
スーパーファミコン	バトルタイクーン	¥4,000
スーパーファミコン	プロ麻雀 極Ⅲ	¥4,800
スーパーファミコン	ルインアーム	¥5,200
スーパーファミコン	新日プロレス公認闘強導夢バトル7	¥4,500
スーパーファミコン	大物ブラックバスフィッシング人造湖編	¥5,000
スーパーファミコン	牌勢麻雀凌駕	¥4,400
スーパーファミコン	魔法陣グルグル	¥5,200
スーパーファミコン	夜光虫	¥5,500
スーパーファミコン	アクアノートの休日	¥4,000
スーパーファミコン	エースコンバット	¥3,600
スーパーファミコン	ゲームの達人	¥4,500
スーパーファミコン	ニチブツ麻雀女子高名人戦	¥3,500
スーパーファミコン	リッジレーサー	¥3,000
スーパーファミコン	機動戦士ガンダム	¥4,000
スーパーファミコン	競馬最強の法則'95	¥4,000
スーパーファミコン	鉄拳	¥3,200
プレイステーション	Falcataアストラン・バードマの紋章	¥3,800
プレイステーション	アーク・ザ・ラッド	¥3,400
サターン	アイルトン・セナパーソナルトーク	¥4,000
サターン	ゲームの達人	¥4,000
サターン	スーパーリアル麻雀PV	¥4,500
サターン	デジタル・ピンボールラストグラディエーターズ	¥2,500
サターン	バーチャファイターリミックス	¥1,500
サターン	ブルーシード~奇稲田秘録伝~	¥3,000
サターン	三国志Ⅳ	¥6,000
サターン	新・忍伝	¥2,200
サターン	制服伝説プリティーファイターX	¥3,500

NeoGeo・(ソニー)プレイステーション・セガ・サターン高額買取り中!

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

チャドラン

日本最大規模を誇る
通販部

☎06-543-7700（受付時間朝10時～夕方7時）
〒550 大阪市西区南堀江1-23-6 以降は自動録音にて24時間OK。
FAXでの注文も受け付けています。FAX06-543-8778

新作・人気作を並ばずに買いたい！ほしいソフトがどこにも売っていない！
今すぐお電話下さい。チャドランはそんなあなたの味方です。
●新品・中古・激安価格●日本一の規模を誇る在庫量●買って安心着払いシステム●注文した次の日には商品到着（一部地域を除く）
●予約をしていると発売日には商品到着（一部地域商品を除く）

お願い
■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます。■商品代金は商品と引換えです送料900円(一部地域を除く)■未青年の方は保護者の電話確認が必要です。■日曜・祝日はお休みです。■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受付です。■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。■販売価格は変更する場合がありますので、事前にお電話でご確認下さい。■品切れの場合はご了承下さい。

チャンドラン中古買取特典付セール
5本以上で買取金額¥10,000以上……買取金額の5%アップ
10本以上で買取金額¥15,000以上…買取金額の10%アップ
15本以上で買取金額¥20,000以上…買取金額の15%アップ
20本以上で買取金額¥25,000以上…買取金額の20%アップ

但し「中古買取でのUP額は1本当たり¥300までとさせていただきます。ソフトはSFのみです。

SFソフト
3本以上で1本につき
¥100UP券

新作

発売日		商品名	予約価格
8月4日新作	SF	学校であった怖い話	¥7,980
8月4日新作	SF	鬼神童子 ZENKI	¥6,580
8月4日新作	SC	百物語 本当にあった怖い話	¥4,780
8月4日新作	SF	Jリーグサッカープライムゴール3	¥6,580
8月4日新作	SF	美少女戦士セーラームーン外伝	¥7,980
8月4日新作	SS	RACE DRIVIN	¥5,280
8月7日新作	SF	ヨッシーアイランド	TEL
8月10日新作	SF	スーパーパワーリーグ3	¥6,580
8月11日新作	GB	ストリートファイター2	¥3,380
8月11日新作	SF	すーぱーぐっすんおよよ	¥6,580
8月11日新作	SF	バトルロボット烈伝	¥8,680
8月11日新作	SS	シャイニング・ウイズダム	¥5,280
8月11日新作	SS	水滸演武	¥5,280
8月11日新作	SS	ストリートファイターリアルバトルオンファルム	¥5,280
8月11日新作	SS	卒業2 ネオジェネレーション	¥6,180
8月11日新作	SS	ファイナルロマンス2	¥7,080
8月11日新作	3D	学校の怖いうわさ ハナコサン	¥3,380
8月21日新作	GB	スーパードンキーコング GB	¥2,780
8月25日新作	SF	ヒューマングランプリ4	¥7,980
8月25日新作	SF	魔獣王	¥7,580
8月25日新作	SS	魔法騎士レイアース	¥4,380
8月25日新作	3D	デイドラス	¥8,380
9月8日新作	SF	実況ワールドサッカー2	¥6,580
9月8日新作	SF	バウンティ・ソード	¥7,980
9月8日新作	SF	幼稚園戦記まだら	¥6,580
9月14日新作	SF	スーパー人生ゲーム2	¥6,580
9月29日新作	SF	魔導物語はたまる大幼稚園児	¥6,580
9月予定新作	SF	聖剣伝説3	¥未定
未定	SS	バーチャファイター2	¥未定
未定	SF	ドラゴンクエストVI	¥未定

チャドラン人気ソフトギャラリー

商品名	新品価格
スーパーファミコン	
アースワームジム	¥6,580
悪魔城ドラキュラXX	¥6,580
エルファリアII	¥6,580
スーパーF-1サーカス外伝	¥6,580
スーパーV·G	¥6,580
エメラルドドラゴン	¥6,580
大物ブラックバス	¥8,680
スーパー競艇	¥6,580
キャラバンシューティングコレクション	¥4,780
KAT'S RUN	¥7,580
キャリアエース	¥8,680
クロノ・トリガー	¥4,980
グランヒストリア幻史世界記	¥7,980
スーパー競輪	¥6,580
甲子園4	¥6,580
攻略カジノバー	¥5,280
GO GO！アックマン2	¥6,580
ザ・ラストバトル	¥2,480
首都高バトル2	¥4,980
新日本プロレスバトル7	¥7,980
史記英雄伝	¥7,580
真・一攫千金	¥6,580
就職ゲーム	¥7,980
実戦競艇	¥7,980
Jリーグエキサイトステージ '95	¥6,580
Jリーグサッカープライムゴール2	¥2,980
実況パワフルプロ野球 '94	¥2,980
ストリートファイターIIターボ	¥1,680
武豊 G-1メモリー	¥8,680
ダンクエスト～魔神封印～	¥6,580
超原人2	¥6,280
デア・ラングリッサー	¥7,580
できたてハイスクール	¥6,580
ドラゴンボールZ 超悟空伝	¥3,980
スーパードンキーコング	¥6,580
西陣パチンコ物語	¥7,580
忍たま乱太郎	¥6,580
花の慶次～雲のかなたに～	¥1,980
バスマスターズクラシック	¥7,980
ヒューマングランプリ3	¥3,980
P-マン	¥6,980
プリンセスミネルバ	¥6,580
プロ麻雀「極」II	¥6,580
ファイプロ女子	¥1,480
ファイヤープロレスクイーンズ	¥7,980
フェーダ	¥2,980
フロントミッション	¥5,980
プリティ・ファイター	¥2,980
スーパーボンバーマン3	¥6,480
魔法陣グルグル	¥8,980
ミスティックアーク	¥7,980
スーパー桃太郎電鉄II	¥5,980
夜光虫	¥7,580
幽遊白書2	¥1,980
らんま1/2奥義邪暗拳	¥5,980
リトルマスター	¥6,580
ルインアーム	¥7,580
ろくでなしブルース	¥1,980
第4次スーパーロボット大戦	¥8,680
PC スーパーCD-ROM	
あすか120%マキシマ	¥5,580
アドバンストV·G	¥4,780
風の伝説 ザナドゥII	¥6,580
銀河お嬢様伝説ユナ2	¥5,280
スペースインベーダー	¥4,780
同級生	¥5,980
サターン	
学校の怪談	¥5,280
球転界	¥5,280
クロックワークナイト下巻	¥4,380
ゲームの達人	¥7,980
THE野球拳スペシャル	¥6,180
実況パワフルプロ野球 95	¥5,280
スーパーリアル麻雀PV	¥7,980
新・忍伝	¥4,380
ダークシード	¥5,280
デジタルピンボール	¥5,280
Dの食卓	¥7,980
バーチャルバレーボール	¥7,080
バーチャファイターリミックス	TEL
ブルーシード	¥5,280
パンシアードラグーン	¥6,180
ペブルビーチ	¥7,980
平成天才バカボン	¥4,380
ゆみみみっくす REMIX	¥5,280
リグロードサーガ	TEL
3DO	
テーマパーク	¥6,680
GEX	¥5,780
リターンファイアー	¥5,780
ハード	
スーパーファミコン	¥13,800
ゲームボーイブロス	¥5,980
バーチャルボーイ	¥14,800
セガサターン	TEL
ゲームギア	¥9,800
NEO-GEO-CD	¥29,800
フォトCDプレーヤー	¥19,800
その他	
NCワールドヒーローズパーフェクト	¥5,980
NGワールドヒーローズパーフェクト	¥23,800
NG天外魔境●真伝●	¥23,800
FX天外魔境 電脳絡繰格闘伝	¥7,980
パズルときめきメモリアル	
藤崎詩織(108P)	¥980
片桐彩子(108P)	¥980
虹野沙希(108P)	¥980
早乙女優美(108P)	¥980
ときめきメモリアルBP345(300P)	¥1,380
ときめきメモリアル夏BP346(300P)	¥1,380

※その他新品、中古在庫あります。お気軽にお電話でおたずねください。

中古買取申込み案内(注意事項)

1. 申込書は記入事項をお書きいただき必ず商品といっしょにお送り下さい。（申込書がない又は、未記入の場合受付できません）
2. 未成年者の方は保護者の方に承諾の署名と捺印を押してもらって下さい。（無い場合は受付できません）
3. 買取受付完了後の返品は不可。
4. 送る前に買取価格を確認して下さい。（毎日の様に変更します）
5. 落書き、破損、故障などの商品価格のないものは送らないで下さい。（万一送られても返品できません）
6. 同ソフト2本以上送られると買取価格は下がります。又、箱、説明書、付属品が揃っていない商品は大幅に価格が下がります。（買取りできない場合もあります。なるべく送らないで下さい）（ハードは付属品が揃っていないと買取出来ません）
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 発送・返品手数料はお客様負担となりますのでご了承の程よろしくお願いします。
9. 以上の事が満たされずに受付出来ない場合は着払いで返品となりますのでご注意下さい。

------------キ リ ト リ------------

買取申込書（保護者承諾書）　ゲーメスト 7/31

平成　年　月　日

氏名	フリガナ　　印	電話番号 ( ) −	生年月日 大・昭・平 年 月 日	年齢
住所	〒 − 読みがな			
商品名				
商品売却（ ）個を承諾します。	保護者名	未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。	フリガナ　　印	

SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ SC…スーパーCD-ROM2 FX…PC-FX GG…ゲームギア NG…ネオギオロム SS…サターン NC…ネオジオCD 32…32X 3D…3DO HA…ハード ●TELマークの売価は電話でお問い合せください ●価格は送料・消費税別です。●上記商品はほんの一例です。この他にも多数揃えていますので、お気軽にお問い合せください。
※ファミコン・スーパーファミコンは、任天堂の登録商標です。

チャドラン三周年記念!

ビッグプレゼント!

クイズに答えて豪華賞品をもらっちゃおう！

8/10 締切は消印まで有効
8/30 当選者の発表は発売ゲーメストにて



クイズ：左の動物の名前を当ててください
ヒント：『チャド○ン』

＊答えのわかった方は応募用紙に記入いただきチャドラン クイズ係まで
＊応募いただきますと情報いっぱいのチャドランニュースをお届けする事があります

応募用紙

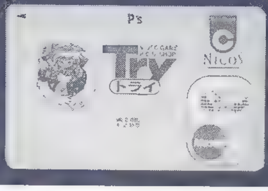
答え		ほしい商品	
氏名	ふりがな　　男・女		
住所	〒 −	生年月日	大・昭・平 年 月 日
	ふりがな		
TEL			
現在お持ちのハード			

—プレゼント商品—

＊セガサターンまたはプレイステーション ……2台
＊スーパーファミコン ……2台
＊SS用ソフト ……5枚
＊SF用ソフト ……5本
（ご希望ソフトがあればソフト名も記入して下さい）
＊バーチャルボーイ＋専用ソフト ……1セット

合計15名様にプレゼント!

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。NICOSカード、マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

スペランカー	20,000
スペランカーⅡ	35,000
野球格闘リーグマン	40,000
ボンバーマン	8,000
ボンバーマンワールド	25,000
四川省Ⅱ	10,000
フック	15,000
ジオストーム	25,000
ビジランテ	5,000
テクモ	
レジオネア	10,000
雷電	20,000
電龍	10,000
ファイナルスターフォース	12,000
リムロッキンバスケットボール	5,000
ワイルドファング	8,000
シルクワーム	5,000
ティードオフ	2,000
ジェミニウイング	9,000
忍者龍剣伝	10,000
ガズラー	25,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	10,000
ターボフォース	5,000
ウェルトリス	2,000
爆烈クラッシュレース	18,000
スーパーフォーミュラ	1,000
F1グランプリ	1,000
ハットリス	2,000
スーパーバレーボール	1,000
スーパーバレーボール'91	2,000
UPL	
バンダイク	5,000
NOVA2001	28,000
ムスタング	7,000
アクロバットミッション	5,000
オメガファイター	7,000
ジャレコ	
ガンディーラ	3,000
実力!!プロ野球	3,000
ビッグストライカー	3,000
ぶたさん	30,000
伊賀忍術伝	8,000
ファンタズム	5,000
64番街	10,000
魔魁伝説	5,000

破兆	10,000
エクセリオン	5,000
テクノスジャパン	
ビーチバレー	3,000
出世大相撲	20,000
ザインドスリーナ	8,000
ダブルドラゴンⅢ	2,000
コンバットライブス	2,000
ドッヂボール	2,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	特価
ウルトラ警備隊	特価
機動戦士ガンダム	特価
機動戦士ガンダムEX-REVUE	特価
マジンガーZ	特価
マクロス	15,000
マクロスⅡ	10,000
仮面ライダーバトルレーサー	5,000
戦国エース	25,000
東亜プラン	
バツグン	40,000
バツグン（ショーVer.ロム）	10,000
達人王	18,000
ゴークス	5,000
フーピー	5,000
フィグゼイド	8,000
ヘルファイヤー	5,000
テキパキ	20,000
アウトゾーン	10,000
カネコ	
ビーラップボーイズ	25,000
爆烈ブレイカー	8,000
富士山バスター	8,000
ギャルズパニックⅡ	35,000
ギャルズパニックⅡSPエディション	35,000
その他（シューティング）	
ハイパーデュエル	13,000
魔法大作戦	25,000
疾風魔法大作戦	20,000
ダブルウイングス	15,000
ブルーホーク	8,000
ノストラダムス	12,000
エアーウルフ	10,000
ギガンデス	12,000
スーパーX	30,000
ウォーオブエアロ	10,000

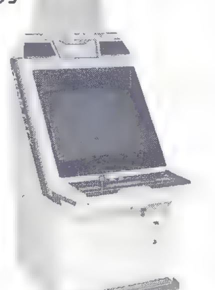
イスパイアル	10,000
マーカム	8,000
その他	
ブランディア	18,000
サバイバルアーツ	30,000
ヒーテッドバレル	18,000
ネクストスペース	5,000
アグレス	5,000
クレイジークライマー2	35,000
サンダーライトニング	3,000
ガンネイル	15,000
テラクレスタ	10,000
アームドF	6,000
マジカルキャットアドベンチャー	20,000
ビッグカルナック（スペイン）	20,000
牌砦	3,000
へべれけのぽぷーん	8,000
ぽいっと	3,000
燃えよ！ゴンタ	8,000
ガンバレゴンタ2	10,000
妖魔忍法帳	5,000
ミスタークーガー	28,000
マーカム	8,000
SNK	
パドルマニア	5,000
スカイアドベンチャー	15,000
ストリートスマート	2,000
ギャングウォーズ（P無）	15,000
バトルフィールド（P無）	3,000
スーパーチャンピオンベースボール	1,000
麻雀	
プリティセーラー18禁	38,000
プリティセーラー2	特価
セーラーウォーズ	20,000
スーパー㊙版	25,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	28,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	特価
スーパーリアル麻雀PⅤ	特価
プリンセスリーグ	5,000
アイドル雀子スーチーパイ	特価
アイドル雀士スーチーパイⅡ	特価
クイズ麻雀早くやってよ	2,000
ねらえトップスター	2,000
麻雀競馬王	2,000
ミラージュ妖獣麻雀伝	5,000
ミス麻雀コンテスト	2,000
ギャルの告白	3,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000

バーチャファイター2
高額買取中！貴方の部屋まで引き取りにいきます。

キャンパスハンティング	2,000
7次元の妖精達	2,000
ねるとん麻雀	2,000
麻雀やるなら	2,000
麻雀大予言	2,000
お雀子クラブ	3,000
麻雀ファンクラブ	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
祇園花	5,000
麻雀華弥生	5,000
クイズ	
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	3,000
クイズ学問のススメ	3,000
クイズゴーストハンター	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	2,000
アメリカ横断ウルトラクイズ	15,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	2,000
クイズ人生劇場	7,000
クイズココロジー	2,000
クイズDNAの反乱	1,000
クイズぱにくるふぁんたじー	2,000
サッカーPCB	
セイブカップサッカー	5,000
グランドストライカー	10,000
ビッグストライカー	3,000
ワールドカップ'90	7,000
ワールドカップ'94	10,000
テクモVゴールサッカー	10,000
ドリームサッカー'94	10,000
プレミアサッカー	10,000
サッカースーパースターズ	特価
ザ・Jリーグ1994	特価
JリーグサッカーVシュート	特価
下取りコーナー	
バーチャファイター2	相談
（貴方の部屋まで引取りにいきます）	
ヴァンパイアハンター	相談
X-MEN	相談

エイリアンVSプレデター	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
スーパーストⅡX	相談
ヴァンパイア	相談
サイバーボッツ	相談
キャディラックス	相談
エリア88	相談
ロストワールド（P付）	相談
ウィロー	相談
ニモ	相談
天地を喰らうⅡ	相談
ファイナルファイト	相談
キャプテンコマンドー	相談
ワンダー3	相談
ライフフォース	30,000
沙羅曼蛇	23,000
グラディウス（ロム）	35,000
グラディウスⅡ	20,000
グラディウスⅢ	20,000
XEXEX	23,000
ウルフファング	相談
サイコソルジャー	相談
悪魔城ドラキュラ	相談
ドルアーガの塔	相談
イシターの復活	相談
アサルト	相談
ファイネストアワー	相談
フェリオス	相談
メルヘンメイズ	相談
KOF'94	相談
プリティセーラー18禁	相談
スーパーリアル麻雀PⅣ	相談
スーパーリアル麻雀PⅤ	相談
恋のホットロック	相談
エドワードランディ	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談

セガ



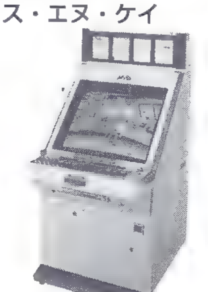
エアロシティ ¥130,000

セガ



アストロシティ ¥250,000

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥140,000

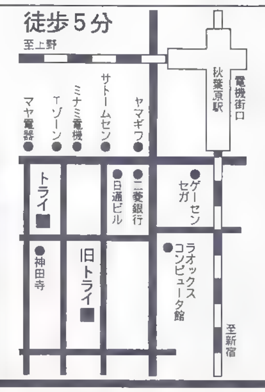
マリンゲーム



ローリング機構付
25インチACE ¥80,000



トライオリジナルキャラクター



株式会社 トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10～7時30分　日曜日は11～6時　年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。

7/30号広告の『スーパーストⅡX(ロム)　¥5,000は誤植でした。お詫び申し上げます。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

カプコン



ストリートファイターZERO	特価
ストZERO（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
サイバーボッツ	特価
サイバーボッツ（ロム）	特価
ストリートファイター ザ・ムービー	特価
X-MEN	特価
X-MEN（ロム）	特価
パワードギア（ロム）	特価
スーパーマッスルボマー(ロム)	特価
ヴァンパイア（ロム）	特価
エイリアンVSプレデター（ロム）	特価
スーパーストⅡX（ロム）	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	特価
スーパーストⅡ（ロム）	4,000
CPシステムマザー	特価
U.S.ネイビー	23,000
ウィロー	70,000
戦場の狼Ⅱ	22,000
マジックソード	25,000
ザキングオブドラゴンズ	16,000
キャプテンコマンドー	25,000
ナイツオブザラウンド	16,000
バース	22,000
カプコンワールド2	8,000
ストリートファイター	15,000
ストⅡダッシュ	7,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
セクションZ	17,000
虎への道（海外）	7,000
ラストデュエル	15,000
F1ドリーム	2,000
魔界村	18,000
サイドアーム	8,000
闘いの挽歌	20,000
アレスの翼	15,000
バルガス	10,000

NEO GEO業務用



MV-1FZ（NEO GEOマザー）	特価
MV-1（NEO GEOマザー）	特価
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
風雲黙示録	特価
餓狼伝説3	特価
ダブルドラゴン	特価
ギャラクシーファイト	特価
クイズキングオブファイターズ	特価
真サムライスピリッツ	5,000
ザ・キングオブファイターズ'94	10,000
ファイトフィーバー	15,000
痛快GAN GAN行進曲	8,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	3,000
雀神伝説	18,000
トップハンター	15,000
パワースパイク2	4,000
オペレーションラグナロク	12,000
ワールドヒーローズ2JET	3,000
Fヒストリーダイナマイト	3,000
龍虎の拳2	3,000
ワールドヒーローズ2	3,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
得点王	3,000
得点王2	5,000
餓狼伝説2	2,000
ビューポイント（新品）	20,000
ビューポイント（中古）	15,000
龍虎の拳	2,000
ワールドヒーローズ	2,000
アンドロデュノス	3,000
キングオブザモンスターズ2	2,000
ニンジャコマンドー	5,000
ベースボールスターズ2	2,000
ラストリゾート	7,000
ミューティションネイション	2,000
サッカーブロール	2,000
フットボールフレンジー	3,000
餓狼伝説	2,000
スラッシュラリー	4,000
ロボアーミー	3,000
8マン	3,000
2020スーパーベースボール	4,000
戦国伝承	3,000
ゴーストパイロット	5,000
みなさんのおかげさまです	8,000
リーグボーリング	7,000
サイバーリップ	5,000
ザ・スーパースパイ	4,000
ライディングヒーロー	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	7,000
マジシャンロード	7,000
NAM-1975	7,000
フライングパワーディスク	8,000
ASOⅡ	6,000
ラギ	10,000
ジョイジョイキッド	7,000

ナムコ

鉄拳	特価
アウトフォクシーズ	特価
マッハブレイカーズ	特価
ニューマンアスレチック	15,000
エメラルディア	3,000
グレートスラッガーズ	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
F／A	17,000
バーニングフォース	28,000
スプラッターハウス	30,000
スーパーワースタ'93	10,000
スーパーワールドコート	8,000
ピストル大名の冒険	13,000
リブルラブル	30,000
ドラゴンバスター	38,000
ボスコニアン	45,000
ディグダグ	35,000
ラリーX	70,000
ニューラリーX	70,000
ゼビウス	23,000
パックランド	40,000

セガ

バーチャファイター（基板一式）	特価
バーチャファイター（筐体）	特価
バーチャファイター2（基板一式）	特価
バーチャファイター2（筐体）	特価
ぷよぷよ	特価
ぷよぷよ通	特価
ポトポト	2,000
ずんずん教の野望	10,000
タントアール	3,000
イチダントアール	10,000
スタックコラムス	3,000
コラムス	5,000
スパイダーマン	20,000
バーニングライバル	20,000
ウォーリーを探せ（P無）	3,000
M.V.P.	2,000
ブロクシード	3,000
モンスターランド	10,000
ワンダーボーイ	12,000
コットン	15,000
琉球	2,000
ベイルート	5,000
テトリス	7,000
シャドーダンサー	8,000
パーフェクトビリヤード	5,000

コナミ

ツインビーヤッホー！	特価
極上パロディウス！	特価
スラムダンク	特価
対戦ぱずるだま	特価
マーシャルチャンピオン	15,000
特殊部隊ジャッカル	15,000
出たな!!ツインビー	13,000
ゴルフィンググレイツ	2,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	35,000
トライゴン	17,000
クォース	3,000
ローラーゲームズ	8,000
メタモルフィックフォース	38,000
パンクショット	4,000
A-JAX	20,000
サンダークロス	20,000
スーパー魂斗羅	40,000
Mr.五右衛門	8,000
リングの王者	5,000
餓流禍	23,000
シティボンバー	18,000
魔獣の王国	75,000
コンバットスクール（P付）	45,000
ジャイラス	25,000
ジャイラス（海外）	5,000
M・I・A	20,000
ハイパーオリンピック	10,000
ハイパーオリンピック'84	18,000
ハイパースポーツスペシャル	18,000
メインスタジアム	10,000
ブーヤン	25,000
タイムパイロット'84	25,000
タイムパイロット（海外）	10,000
スーパーバスケットボール	3,000
新入社員とおる君	10,000
クライムファイターズ2	10,000
サプライズアタック	3,000
サーカスチャーリー	10,000
XEXEX	30,000

タイトー

エレベーターアクションリターンズ	特価
バブルシンフォニー	特価
カイザーナックル	特価
グリッドシーカー	特価
ファイティングホーク	5,000
クライムシティ	8,000
ガンフロンティア	58,000
ツインイーグル	12,000
バイオレンスファイト	15,000
達人	7,000
ジャングルキング（海外）	20,000
龍神	12,000
スラップショット	5,000
アラビアンマジック	28,000
チャンピオンレスラー	3,000
陸・海・空・最前線	28,000
リングファイター	3,000
サンダーフォックス	20,000
ラスタンサーガ	20,000
ワードナの森	5,000
黄金の城	35,000
ダイナマイトリーグ	1,000
ハレーズコメット	15,000
エクスターミネーション	15,000
アルカノイド（P付）	10,000
インセクターX	5,000
Dr.トッペル探検隊	5,000
パラメデス	3,000
プレビリアン	3,000
ピット&ラン	6,000
火激	3,000
スーパーマン	12,000
ビクトリアスナイン	15,000
リターンオブザインベーダーズ	15,000
女三四郎	25,000
ゴーフォアザゴールド	5,000
ああ栄光の甲子園	10,000
デッドコネクション	10,000
メイズオブフロット	8,000
忍者キッズ	10,000
ファイナルブロー	10,000

データイースト

ダークシール	15,000
ウルフファング	58,000
臥竜列伝	30,000
ウエスタンエクスプレス	20,000
タンブルポップ	4,000
コブラコマンド	8,000
迷宮ハンターG	25,000
カルノフ	10,000
魔境戦士	8,000
デスブレイド	8,000
ミッドナイトレジスタンス（P無）	5,000
アクトフェンサー	9,000
チェルノブ	28,000
ファイティングファンタジー	10,000
クルードバスター	4,000
キャプテンアメリカ	10,000
スタジアムヒーロー	1,000
コブラコマンド	5,000
シークレットエージェント（海外）	5,000
ジェネシス	7,000

アトラス

首領蜂	特価
豪血寺一族	7,000
豪血寺一族2	20,000
オーマイガー	2,000
ブレイジン	3,000
ポラックス	3,000

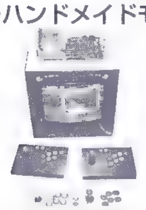
ビスコ

ガルメデス	5,000
アースジョーカー	5,000
キース&ルーシー	10,000
ドリフトアウト	3,000

アイレム

バウンドフォーバウンド（P付）	10,000
大工の源さん	4,000
トンマ	8,000
クロスブレイズ	12,000
ドラゴンブリード	13,000
ムーンパトロール（海外）	10,000
迷宮島	4,000
ロードランナーⅢ	25,000

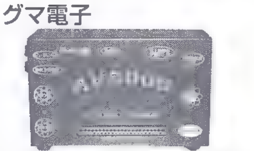
18インチハンドメイドモニター



新品¥68,000　中古¥46,000

コントローラー(1P)（8ボタンタイプ）電源・ハーネス　付¥98,000
ストⅡタイプ　¥70,000
別売コントローラー(重り付)　¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子



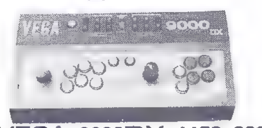
AV-5000　¥26,000

KIC



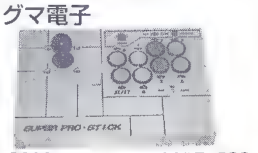
PANACUSTOM　¥34,000

ハッピー商会



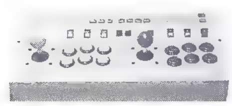
VEGA-9000DX　¥53,000

シグマ電子



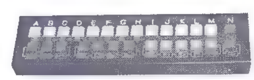
Σ-8000　¥15,800

KIC



PANA TWIN　¥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可　¥7,000

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

NEO・GEO販売台数日本一のエマーソン

全国通信販売!!

☎まず、TELしてください。

TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

注意要項
- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。●新作予約のキャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)●キャンセル不可(発送後のキャンセルは往復送料をいただきます)
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます)
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。●販売価格は変更する場合があります。
- ●今回の広告の価格は7／10現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。税別価格

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

超目玉商品 新品 税別

すべて先着50名限り
※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます
★目玉商品は中古品との交換はできません

8/5(土) AM11:00から受付開始

ネオ・ジオ………… ¥48,800
龍虎の拳 2………… ¥29,800
定価合計¥78,600
⇩
¥20,000

8/12(土) AM11:00から受付開始

ネオジオCDトップローディング¥49,800
クロススウォード2(NCD)… ¥5,800
パワースパイクス2(NCD)… ¥5,800
ビューポイント(NCD)…… ¥5,800
定価合計¥67,200
⇩
¥30,000

家庭用 ネオジオ

ROMカセット

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	4800	3000
アンドロデュノス	×	9800	6000
エイトマン	×	2800	1000
ASO 2	×	9800	5000
餓狼伝説	×	2800	1000
餓狼伝説2	×	800	100
餓狼伝説スペシャル	5980	2800	800
餓狼伝説3	22980	16800	14000
ギャラクシーファイト	17980	12800	8000
キングオブモンスターズ	×	3200	2000
キングオブモンスターズ2	×	4200	1600
クイズ大捜査線	×	4800	2400
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	12800	8000
クイズキングオブファイター	0	9800	7800
クロスソード	×	3800	1800
ゴーストパイロット	×	4800	2800
サイバーリップ	×	2800	800
ザキングオブファイターズ94	21980	9800	5800
ザキングオブファイターズ95	24980	新作	新作
サッカーブロール	×	5800	2400
サムライスピリッツ	1980	800	400
ジョイジョイキッド	×	3200	1600
真・サムライスピリッツ	2980	2800	2000
ザ・スーパースパイ	×	3800	2200
スラッシュラリー	×	4800	2000
戦国伝承	×	3800	1500
戦国伝承2	×	5200	2800
ソニックウイングス2	20980	12800	10000
ダブルドラゴン	19980	17800	8000
ダンクドリーム	12980	9800	6000
痛快ガンガン行進曲	22980	12800	8000
天外魔境~真伝~7/28	24980	19800	10000
得点王	×	4800	3500
得点王 2	4980	4600	2300
得点王3	14980	12800	8500
トッププレイヤーズゴルフ	×	2800	1200
トップハンター	16980	9800	4000
ナム 1975	×	2200	800
2020スーパーベースボール	×	3200	1000
ニンジャコンバット	×	3800	2000
ニンジャコマンドー	×	7800	4000
バーニングファイト	×	4800	3000
バカ殿様麻雀漫遊記	×	7800	5000
ビューポイント	×	19800	15000
ファイターズヒストリー	×	3800	2000
ファイヤースープレックス	×	1800	1000
風雲黙示録	×	19800	15000
フットボールフレンジー	×	2800	1000
フライングパワーディスク	×	9800	4000
ベースボールスターズ	×	3800	1500
ベースボールスターズ2	×	6800	3000
麻雀狂列伝	×	4800	2000
マジシャンロード	×	4800	2000
みなさんのおかげさまです	×	3800	2200
ミューティション・ネイション	×	2800	800
ミラクルアドベンチャー	7980	5800	1500
ライディングヒーロー	×	3800	1000
ラギ	×	2800	800
ラストリゾート	×	11800	5000
リーグボウリング	×	5800	3000
龍虎の拳	×	2200	1000
龍虎の拳 2	5980	3800	1200
ロボアーミー	×	2800	800
ワールドヒーローズ	×	800	200
ワールドヒーローズ2	×	1800	600
ワールドヒーローズ2 JET	9980	3800	2000
Wヒーローズ パーフェクト	24980	19800	16000

本体&周辺機器

	新品	中古	買取
メモリーカード	2980	800	100
コントローラー	5980	3800	1000
Fスティック NEO2	5980	3800	1500
RFコンバーター	2600	1800	100
RGBケーブル	2200	2000	100
ACアダプター	3480	2800	100
XNEO-RGB/S	6980	4800	2400
コントローラー(パット)	1800	1600	300
コントローラープロ	3900	1200	200
ネオジオ	19980	9800	8000
ネオジオCDトップ	29980	24800	18500
ネオジオCDフロント	×	24800	20000

ネオジオCD

	新品	中古	買取
ASO 2	3480	2800	1100
餓狼伝説スペシャル	5480	2800	800
餓狼伝説3	5980	5600	2800
ギャラクシーファイト	5980	4800	2400
クイズキングオブファイターズ	4980	3800	1900
クロススウォード2	2980	2800	1400
ザキングオブファイターズ94	5980	2800	700
ザキングオブファイターズ95	新作	新作	新作
サムライスピリッツ	480	400	0
雀神伝説	4980	3800	1900
真・サムライスピリッツ	5980	2800	800
戦国伝承2	4980	3800	1900
ソニックウイングス2	4980	3800	1200
ダブルドラゴン	5980	3800	2000
ダンクドリーム	4480	3200	1600
痛快ガンガン行進曲	5980	3800	1900
得点王 2	5980	4800	2400
得点王3	5480	3800	2200
トップハンター	5480	3800	1500
ニンジャコマンドー	3980	2800	1100
パズルボブル	5480	4200	2100
パワースパイクス2	2980	1800	1000
ビューポイント	2980	2800	1400
ファイターズヒストリー	4980	3800	1900
風雲黙示録	5980	4800	3000
フライングパワーディスク	4480	2800	1100
ベースボールスターズ2	3980	3800	1900
ラストリゾート	4480	3800	1500
龍虎の拳 2	5480	2800	800
ワールドヒーローズ2	4980	3800	1900
ワールドヒーローズ2 JET	5980	3800	1900
Wヒーローズ パーフェクト	6480	4800	2800

アーケード基板

	中古	買取
R-TYPE	16000	9000
R-TYPE 2	14000	7500
R-TYPE LEO	12000	6600
アイドル雀士スーチーパイ2	78000	50000
悪魔城ドラキュラ	68000	58000
アテナ	25000	21200
アフターバーナー2 パネル付	148000	5000
アルゴスの戦士	18000	13500
アンダーカバーコップス	28000	20000
イーアルカンフー	12000	6000
イシターの復活	128000	100000
1941	58000	38000
1942	8000	4800
1943	10000	5000
イチダントアール	28000	17000
ヴァンパイア ハンター	88800	66600
ヴァンパイア	45000	35000
Vファイブ	5000	1500
ウルフファング	38000	35000
エア・バスター	18000	10800
エイリアンシンドローム	25000	12500
ASO	15000	10500
A-JAX	22000	17600
エグゼドエグゼス	32000	20000
Xメン(カプコン)	48000	40000
Xメン(コナミ)	42000	28000
Xメン(サブ)	25000	17000
エドワードランディー	48000	36000
F/A	14000	6400
エリア88	85000	70000
エレベーターアクション リターンズ	88000	52800
黄金の城	25000	14000
ガイアポリス	20000	15000
カイザーナックル(サブ)	1000	200
海底大戦争	28000	16800
ガンスモーク	28000	22400
ガントレット	35000	24500
ガンバード	48000	24000
ガンフロンティア	32000	22000
奇々怪界	10000	6500
機動戦士ガンダム	4000	2000
キャディラックス	28000	20000
キャプテンコマンドー	20000	15000
ギャプラス	24000	15800
ギャラガ	25000	12500
究極戦隊ダダンダーン	45000	38200
究極タイガー	5000	2000
クラッチヒッター	4000	800
グラディウス	34000	24000
グラディウス2	28000	24000
グラディウス3	24000	20000
原始島	10000	4000
源平討魔伝	25000	18000
豪血寺一族2	16000	8000
豪血寺一族	5000	2500
ゴールデンアックス	5000	1500
ゴールデンアックス2	30000	20000
極上パロディウス	38000	18200
コズモギャングザビデオ	18000	5400
コズモギャングザパズル	4000	400
コットン	10000	5000
サイコソルジャー	98000	90000
最後の忍道	15000	9700
サイバーボッツ	98000	65000
ザクソン	45000	30000
ザ・グレイトラグタイムショー	32000	18000
サバイバルアーツ	20000	10000
サラマンダ	32000	25000
サンダークロス2	18000	14400
ジェミニウイング	15000	10500
ジッピーレース	24000	16800
疾風魔法大作戦	30000	16500
シャドーフォース	10000	4000
水滸演武	68000	43500
スーパーリアル麻雀P2	12000	6000
スーパーリアル麻雀P3	28000	20000
スーパーリアル麻雀P4	30000	18000
スーパーマッスルボマー	32000	25000
スーパーリアル麻雀P5	48000	28800
スーパーフォーミュラー	500	0
スカイキッド	35000	25000
スクランブル	58000	40000
スターフォース	22000	15000
首領蜂(ドンパチ)	88000	52800
ストライダー飛竜	58000	43500
ストリートファイターZERO	148000	100000
ストリートファイター	12000	6000
スト2ダッシュターボ	6000	2400
スーパースト2(サブ)	5000	1500
スーパースト2	25000	14000
スーパースト2X	38000	30000
スパルタンX	10000	4500
スプラッターハウス	25000	15000
スラップファイト	5000	2000
スラムダンク	42000	31500
セーラーウォーズ	18000	7200
ゼクセクス	25000	20000
ゼビウス	15000	7500
戦国エース	25000	17500
戦場の狼	12000	6000
戦場の狼2	32000	16000
ソニックウイングス	8000	4000
ダーウィン4078	10000	6000
ダークエッジ	18000	5400
ダークシール2	8000	4400
大旋風	2000	600
大魔界村	45000	38200
闘いの挽歌	22000	15000
達人王	10000	5500
WWFレッスルフェスト	300	0
ダライアス外伝	98000	70000
ダライアス外伝(サブ)	98000	60000
タンクフォース	6000	2000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	38000	20000
タントアール	10000	4500
超時空要塞マクロス	20000	13000
超時空要塞マクロス 2	10000	5000
ツインビーヤッホー	78000	50000
ツインイーグル2	38000	16000
ディグダグ	38000	22800
ディグダグ2	58000	29000
ティンクルピット	8000	3800
出たなツインビー	12000	7200
鉄拳	85000	42500
テラクレスタ	6000	2400
天地を喰らう	28000	16800
天地を喰らう2	12000	7200
ドギューン	8000	4000
トライゴン	15000	11200
ドラグーンマイト	98000	54800
ドラゴンボールZ 2	28000	15500
ドラゴンスピリット	48000	40000
ドラゴンバスター	48000	29500
ドラゴンブリード	14000	10500
ドラゴンセイバー	28000	13100
ドルアーガの塔	78000	65000
ナイツオブザラウンド	12000	6600
忍者くん阿修羅の章	16000	12000
熱闘!激闘!クイズ島	10000	2500
ネビュラスレイ	18000	10000
バース	22000	9900
バーチャファイターリミックス	148000	100000
バーチャファイター	78000	46800
バーチャファイター2	398000	278000
バーニングフォース	28000	12000
バーニングライバル	28000	15400
ハイパーデュエル	8000	3200
ハイパーフェイズワン	98000	64800
パックマニア	35000	17500
パックマン	42000	29400
パックランド	48000	36000
バツグン	38000	26000
ハットトリックヒーロー93	12000	3600
パニッシャー	32000	19800
バブルボブル	35000	26000
パラデューク	32000	26000
ハレーズコメット	8000	3600
パロディウスだ!	5000	2500
パワードギア	48000	24000
P-47 エーシーズ	88000	52800
美少女戦士セーラームーン	78000	46800
ピストル大名	18000	5000
ファンタジーゾーン	16000	12000
ブーヤン	35000	23200
フェアリーランドストーリー	28000	21000
フェリオス	48000	32000
ぶたさん	28000	16800
ぷよぷよ通	42000	21000
ぷよぷよ	18000	8000
ブラックドラゴン	18000	12600
プリルラ	45000	32400
プレミアーサッカー	18000	7200
ペンゴ	28000	11200
ボスコニアン	42000	30000
ホッピングマッピー	98000	80000
麻雀同級生	48000	24000
マーベルランド	34000	19000
魔界村	16000	12000
マジックソード	25000	15000
魔獣の王国	98000	50000
マジンガーZ	28000	15400
マッスルボマー	8000	3600
メジャータイトル2	12000	2400
メタモルフィックフォース	35000	24500
メタルブラック	45000	40000
USネイビー	25000	15000
妖怪道中記	20000	11000
雷電	14000	6000
雷電DX	48000	36000
ライトブリンガー	42000	30000
ライフフォース	30000	25500
リブルラブル	38000	28500
レイフォース	75000	68000
ロストワールド(P)	68000	34000
ワルキューレの伝説	48000	34000
ワンダーモモ	68000	34000
ワンダー3	38000	28500
MV-1F(ネオジオ)	18000	7500
MV-1FZ(ネオジオ)	18000	7500
シグマAV3000	19800	12000
シグマAV2001	14800	7000
シグマAV5000	24800	20000
シグマ8000ターボ	14800	12000
シグマ6000ターボ	9800	6000
ベガ9000DX	34800	25000
パナカスタム	22800	14800
パナカスタムロング	29800	25000
パナツイン	24800	16800
パナツインロング	32800	27500
パナカスタムロング	3500	3000
コンボAV	26000	19800
シグマAV5000	4800	1400
シグマ8000ターボ	4800	1400
MEDIA-21	19800	8000
ボードマスター	38000	30000
パナツインロング	3500	3000

買取 交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%~50%買取金額が下がります)



〒431-31 静岡県 浜松市笠井町32-1
エマーソン 年中無休 通販部係
☎053-433-9900 受付時間(AM11:00~PM8:00)
FAX053-434-9711 FAXでも受付しています 現金書留でも受付します

※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい。(年3,000円)

高価買収します
コミック本1冊10~200円
ミュージックCD300~1,500円

ゲームソフト高額買取中!!
価格はTELにて!

買取申込書	ゲーメスト 8/30号	氏名	(フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
	住所 〒		(フリガナ)			電話番号	- -	

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム	
R-TYPE	10K
R-TYPE II	12K
迷宮島・妖獣伝	各6K
イメージファイト	10K
Xマルチプライ	15K
エアーデュエル	10K
フック	15K
剣豪	12K
ビジランテ・大工の源さん	各5K
カプセルインベーダー	48K
サンダーブラスター	12K
クイズF1,1,2フィニシュ	3K
ギャラクシアン 海賊	20K
ロードランナーI~IV	各28K
スペランカー	18K
スパルタン X	18K
ジッピーレース	8K

SNK	
サターンofサターン	68K
A.S.O.	18K
カイロスの館	6K
名人戦(将棋)	10K
ストリートスマート	8K
航空傭兵物語	8K
ジョイフルロード H付	20K
原始島	8K
サスケVSコマンド	48K
ギャングウォーズ	10K

ネオジオ業務用
MV 1 基板 特価格安
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・カロウSP・スーパースパイ・ASO2・クロスソード・8マン・WHII・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット……各1K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト・ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス………各0.5K
F.H.ダイナマイト 3K,WH II JET 3K,ガンガン行進曲 8K,ギャラクシーファイト8K
雀神伝説 10K,

カプコン	
クイズ三国志・殿様の野望	各2K
バルガス	8K
1942	8K
1943	12K
魔界村	28K
戦場の狼	12K
虎への道	10K
サイドアーム	10K
マッドギア	5K
アレスの翼	20K
トップシークレット	18K
SF-1	18K
SF-II	5K
SF-II ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
キングオブドラゴンズ	15K
ラストデュエル	15K
ブラックドラゴン	18K
ナイツオブザラウンド	15K
ナニッキーズ	10K
クイズD&D	8K
キャデラックス	28K
USネイビー	18K
マッスルボマー	10K
マッスルボマーDUO	12K
ファイナルファイト	10K
バース	22K
スーパーストII	35K
スーパーストII X	特価
ヴァンパイア	特価
エイリアンVSプレデター	特価
ダンジョンズドラゴンズ	特価
X-MEN	特価
ヴァンパイアハンター	特価
サイバーボッツ	特価
ストファイ ゼロ	特価

TOA PLAN	
ゴークス(センサー2ケ付)	5K
ブービー	7K
アウトゾーン	12K
ヘルファイア	8K
ヴィマナ	12K
フィグゼイド	8K
達人	7K
達人王	15K

コナミ	
イーアールカンフー	20K
ブラックアタック	15K
ヘクシオン	5K
ストラテージX	25K
亀忍者(TMNT)	15K
ツタンカーム	35K
バンクショット	5K
ザ・ハスラー	8K
アミダー純正 ↓-12V	38K
グラディウス(基盤II付)	28K
〃 〃 II	28K
〃 〃 III	25K
学園のすすめ・リングの王者	各5K
ピットファイター	10K
特殊部隊ジャッカル	15K
ファイナライザー	8K
マンハッタン24分署	7K
スーパーヘリ・コブラ (c)	8K
ブーヤン (c)	8K
サーカスチャーリー	18K
ハイパーオリンピック	20K
ハイパーオリンピック84	22K
クライムファイター	12K
〃 〃 2	15K
パロディウスだ	15K
ジャイラス	25K
サプライズアタック	5K
出たなツインビー	15K
クォース	5K
マーシャルチャンピオン	15K
ジャングラー	25K
グリーンベレー	8K
メインスタジアム	10K

ジャレコ	
E.D.F.	8K
聖剣伝説伝	18K
エクセライザー	10K
モモコ120%	25K
ソルダム	8K
セイントドラゴン	12K
64番街	18K
サイバトラー	10K
武田信玄	15K
エクセリオン	8K
ぶたさん	28K

セガ	
フリッキー	28K
スケ番刑事士竜子 II付	18K
殿子ちゃん純正 II付	12K
碁の戦士	10K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	10K
カルテット 2 16A	18K
レッスルウォーE.SWAT	各5K
コラムス	8K
コラムス 2	5K
スタックコラムス	8K
獣王記・オーライル	各5K
コットン	12K
バンクパニック	6K
シャドーダンサー	8K
DDクルー	8K
ムーンウォーカー	10K
ボナンザブラザーズS24)	10K
クラックダウン 〃	15K
スクランブルスピリット〃	12K
ゴーストハンター 〃	3K
所さんのまーじゃん 〃	4K
ラブレーサー S付 〃	12K
ザクソン 純正	25K
カルテイア	12K
ナディボーイブルース	38K
アレックスキット	35K
青春スキャンダル	25K
ピットフォールII	28K
ワンダーボーイ	12K
モンスターランド	12K
スパイダーマン	18K
バーニングライバル	20K
ダークエッジ	20K

タイトー	ビデオ出力
スペースインベーダー ↑	65K
クイックス 純正	38K
アルペンスキー	55K
ジャングルキング	45K
飛翔の拳	18K
メイズオブフロット	5K
奇々怪界	15K
カルメデス	5K
タイガーヘリ	7K
ぺんぺろぺー	18K
大旋風	5K
地獄めぐり	5K
カダッシュ	10K
ドクタートッペル探検隊	6K
ハレーズコメット	12K
ザ・ビット	18K
ジョリージョカー	48K
シーファイターポセイドン	35K
ファイティングホーク	5K
中華大仙	5K
幼虫金団	6K
バブルボブル	35K

(続き)	
スーパークイックス	8K
リターンofインベーダー	18K
バトルレーン 5	10K
ヒットジアイス	5K
特殊部隊 UAG(海外)	12K
飛翔鮫(T.SHARK)	5K
ヘビーユニット	3K
ニュージランドストリー	7K
バイオレンスファイト	10K
マスターオブウエポン	8K
スーパーマン	12K
ラスタンサーガ2	8K
あしたのジョー	5K
インセクターX	5K
パニックロード	8K
究極タイガー	10K
ゴールドメダリスト 海外版	5K
スラップファイト	6K
女子バレー	5K
キック&ラン	3K
アルバレスタ	12K
エンパイアシティ	10K
クロスシューター	8K
ネクストスペース	3K
セルフィーナ	15K
ダッシュ野郎	18K
パラメデス・プリップル	各3K
ピンポンキング	5K
フォーティ ラブ	10K
リングファイター	3K
レインボーアイランドEXT	28K
女ー四郎	25K
黄金の城	35K
クレヨンしんちゃん	2K
クレヨンしんちゃん II	4K

F-2 マザーボード付	
プリルラ	65K
メタルブラック	58K
ガンフロンティア	58K
ミズバク大冒険	18K
キャメルトライ センサー付	25K
ハットトリックヒーロー	8K
麻雀クエスト	10K
ドリフトアウト	8K
忍者キッズ	8K
MJ-12	10K
ダイノレックス	8K
ドンドコドン	12K
注 マザー不要の場合	-5K
F2マザー	5K(大基板)
〃 〃	3K(小基板)

※下記のサブボード内の1枚が無料で付きます(マザー購入の方)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人々劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート、ファイナルブロー 各1K

デコ	
カルノフ	18K
空牙	15K
空手道	12K
バルダーダッシュ	3K
キャプテンアメリカ	12K
ロボコップ	8K
サイコニックオスカー	15K
ダークシール	12K
〃 〃 2	15K
コブラコマンド	8K
クロスブレイズ	12K
プロゴルフ・テニス	各5K
ファイティングファンタジー	10K
ファイターズヒストリー	4K
S R D	5K
リバレーション	6K
デスブレイド	8K
グルートハスター	8K
タンブルポップ	5K
ドラゴン忍者	12K
スクランブルエッグ	18K

テクノス	
くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K
〃 〃 3	3K
WWFレッスルフェスト	3K
ドッヂボール	3K
ブロックアウト	3K
コンバットライブス	3K

ニチブツ	
アームドエフ	8K
テラクレスタ(FM音源版)	12K
テラフォース	8K
レジオン	8K
ハイホー・ハイホーII	各2K
五目ならべ(連珠)	8K
ダイナミックスキー	8K
クレージークライマー	88K
ムーンクレスタ 純正	38K

UPL	
XXミッション	15K
忍者くん	8K
ムスタング	10K
バンダイク	5K
タスクフォースハリアー	8K
ゴモラ	12K
アクロバットミッション	5K
ノバ2001	28K
アトミックロボキッド	10K

クイズ各種
学園パックイズ、ココロシー、TV台家園, 各2K
ココロシー2 バニクルファンタジ クイズ365 アテナのハテナ 各3K

テクモ	
忍者龍剣伝	10K
スターフォース	25K
スーパーピンボールアクション	10K
ピンボールアクション	5K
シルクワーム	8K
ワールドカップ 90	3K
タンクバスターズ	5K
リードアングル	5K
ジェミニウイング	10K
アルゴスの戦士	18K
リムロッキンバスケット	5K
ワイルドファング	10K
ガンディーラー	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K

ナムコ	
ギャラクシアン 純正	38K
パックマニア	38K
爆突機銃艇	25K
ブラストオフ	20K
メルヘンメイズ	48K
ロンパーズ	48K
ブレイザー	50K
デンジャラスシート	10K
妖怪道中記	18K
ワールドコート	8K
タンクフォース	8K
ピストル大名	8K
スーパーパックマン	45K
アサルト 純正ハネル付	75K
バーニングフォース	28K
未来忍者	35K
マーベルランド	28K
ワルキューレの伝説	65K
オーダイン	50K
コズモギャングザビデオ	15K
ローリングサンダー2	15K
ワンダーモモ	78K
スカイキッド	58K
ドラゴンバスター	48K
ギャプラス	38K
バラデューク	28K
リブルラブル	58K
コズモギャングザパズル	3K
エメラルディア	3K
エクスバニア	5K
ティンクルピット	8K
トイポップ	98K
グレートスラッガー	3K
ニューラリーX	68K
ゼビウス	25K
ディグダグ	25K
ギャラガ	18K
パックマン	18K
パックギャル	25K
ドルアーガの塔	88K

その他	
ハイパーデュエル	10K
ヨットマン	58K
パイプドリーム	5K
バルーンブラザーズ	3K
ウルトラマン・クラックス	各3K
ウルトラマンクラブ	5K
ミスターDO (c)	5K
アグレス	5K
ファイアートラップ	5K
マーカム	8K
プログレス	10K
F1グランプリ II	5K
スカイスマッシャー	3K
ボラックス	5K
仮面ライダーバトルレーサー	10K
SDガンダム	5K
機動戦士ガンダム	5K
オーマイカー	5K
ブレインゾン・STG	各5K
リバーパトロール 純正	68K
マジカルクリスタル	5K
ブラックホール	25K
レッド UFO	25K
ストリーキング	38K
ガルフストーム	10K
ドンキーコング	68K
〃 〃 Jr.	28K
〃 〃 3	18K
ポパイ	22K
マリオブラザーズ	28K

その他	
ファイアーハート	28K
ポイット 新品	3K
グランドクロス 新品	3K
トリデ	8K
ファニーマウス	12K
いっき	10K
アンブッシュ	10K
アリババ	12K
イスパイアル	10K
エアーウルフ	12K
カウンターラン	10K
キャッスルオブドラゴン	5K
キース&ルーシー	15K
ミスタージャン	8K
ソニックウイングス	10K
スカイランサー	10K
カンガルー	25K
Mr.DOvsユニコン	20K
〃 ワイルドライド	20K
五月陣頭	15K
ボンピングワールド	3K
ニュージグザグ	10K
ポトポト	5K

一般・その他	
ノルハーランド	58K
ヘラちゃん	58K
バーディ	35K
キャプテンスタントマン	38K
ポレンチ	38K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局、ファンクラブ、麻雀、街人戦敗、麻雀ファイター、ビタミンC、ズームイン、大富豪、麻雀、麻雀革命、放浪記 徒、カメラ小僧、麻雀大予言、ねるとん紅鯨団、禁じられた遊び、各2K
プリンセスフリーク、早くやってよ、麻雀学園、もえもえの家族、グッと麻雀、とってもマ雀、熱血クラブリギャル、 各4K
トリプルウォーズ、トリプルウォーズ2、麻雀コミック劇場、クラブ90、麻雀 女学園、名人伝、必殺麻雀伝、沈黙の艦隊、実験ラブストーリー、クリニック 各8K

舞放花	5K
麻をやらねば	5K
Sリアル III	25K
〃 IV	30K
バニラシンドローム	18K
ファイナルロマンス	25K
スーパー0禁版	25K
スーチーパイ	15K

◇◇◇◇◇◇
・スペースストレンジャー(豊栄) モノクロ ビデオ出力 35K

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは3K増しです。

分割払いも利用できます。

大型筐体の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		38K◎
ダライアス II(3〃)		25K◎
アフターバーナー II	体	28K
ギャラクシーフォースII	体	48K◎
サンダーブレード	体	20K
バトルシャーク		12K
ウェック ルマン	体	15K
エンフォース		10K
W. G. P.		8K
アウトラン	体	48K
レール チェイス	体	28K◎
パワードリフト	体	48K◎
ラッド ラリー		22K
アクアジャック		10K
ギャラクティックストーム		98K◎
ナイトストライカー		98K◎
スーパーハングオン	体	28K
スーパーモナコGP	体	20K
ダライアスII(2画面)		20K
ウォーリアブレイド(〃)		18K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意 ◎印のPCBはCOMBO AVの標準仕様で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。体印の表示はコンボ以外で音声アンプが必要。(+3K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません) 定休日 日曜日(祭日は営業) 夏期休暇 8/13~8/16

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。 SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

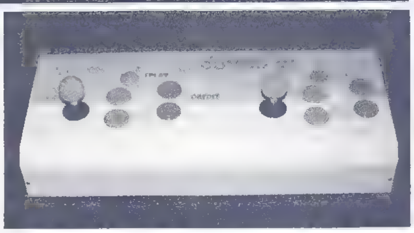
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- 2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- フルレンジ10CMスピーカーX2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可、録音もOK!!
- 高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- 電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用、ビデオ録画もOK!!
- 保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
- 1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

OPEN

中古基板コンボAVあります

パソコン&ファミコン
遊コン
CYBER MEDIA SPACE

〒700 岡山市表町3丁目5番地120
TEL(086)231-1835
FAX(086)231-4907

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間 PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日 (祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……………¥33,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)

在庫確認、代引注文その他質問なんでも

TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

アーケード基板

■カプコン■
- ストリートファイターZERO ¥159,000
- サイバーボッツ……TEL
- ヴァンパイアハンター…¥88,000
- X-MEN……¥58,000
- ヴァンパイア……¥45,000
- スーパーストⅡX……¥45,000
- エイリアンVSプレデター…¥48,000
- パワードギア……¥48,000
- ダンジョンズ&ドラゴンズ…¥48,000
- スーパーストⅡ(ロム)…¥5,000

■タイトー■
- ダライアス外伝……¥125,000
- バブルシンフォニー…¥78,000
- ハットトリックヒーロー'95 ¥65,000
- カイザーナックル……¥65,000
- ライトブリンガー……¥35,000
- アラビアンマジック…¥23,000

■東亜プラン■
- バツグン……¥39,000
- 達人王……¥18,000
- V・V……¥9,000
- お天気パラダイス……¥18,000
- フィクセイド……¥13,000
- ドキューン……¥13,000

■ビデオシステム■
- ソニックウィングス…¥13,000
- ターボフォース……¥13,000
- スーパーバレーボール'91…¥5,000

- F-1グランプリⅡ……¥5,000
- スーパーバレーボール ¥1,000

■コナミ■
- 対戦ぱずるだま……¥49,000
- 究極戦隊ダダンダーン…¥48,000
- 極上パロディウス!…¥38,000
- ツインビーヤッホー!¥78,000
- バイオレントストーム¥38,000
- ミスティックウォーリアーズ…¥33,000
- マーシャルチャンピオン…¥15,000
- ガイアポリス……¥19,000
- XEXEX……¥35,000
- スラムダンク……¥58,000
- プレミアサッカー……¥18,000

■バンプレスト■
- ドラゴンボールZ2…¥35,000
- ドラゴンボールZ……¥29,000
- 戦国エース……¥25,000
- マジンガーZ……¥28,000
- 機動戦士ガンダムEX-REVUE…¥15,000
- マクロス……¥13,000
- マクロスⅡ……¥15,000
- SDガンダム……¥3,000
- 機動戦士ガンダム……¥5,000

■ナムコ■
- 鉄拳……¥130,000
- マッハブレイカーズ…¥48,000
- アウトフォクシーズ…¥59,000
- ネビュラスレイ……¥28,000

- ニューマンアスレチック……¥9,000

■データイースト■
- キャプテンアメリカ…¥18,000
- ロボコップⅡ……¥10,000
- サンダーゾーン……¥13,000
- 空牙……¥12,000
- ダイエットGO!GO! ¥10,000
- ファイターズヒストリー……¥5,000
- ダークシール……¥10,000
- ダークシールⅡ……¥13,000
- デスブレイド……¥9,000
- タンブルポップ……¥8,000

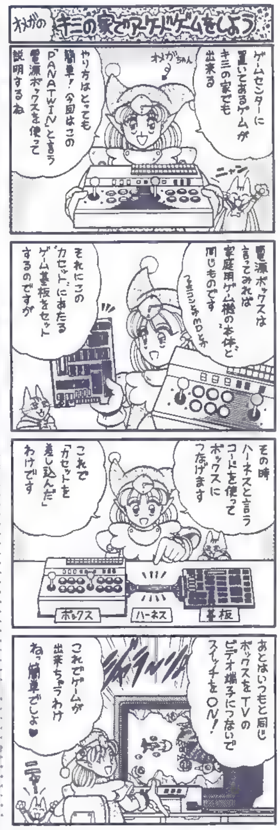
■アイレム■
- 格闘野球リーグマン…¥48,000
- 海底大戦争……¥33,000
- ジオストーム……¥25,000
- アンダーカバーコップス¥28,000
- パーフェクトソルジャーズ…¥18,000
- R-TYPE LEO……¥15,000
- 剣豪……¥13,000
- ガンホーキ……¥8,000

■セガ■
- バーチャファイター…¥78,000
- ゴールデンアックスⅡ…¥35,000
- ぷよぷよ……¥15,000
- コラムス……¥7,000
- テトリス……¥10,000
- Jリーグ1994……¥15,000

■ネオジオ業務用■
- 餓狼伝説3……¥18,000
- 餓狼伝説スペシャル……¥4,000
- 餓狼伝説2……¥2,000
- 風雲黙示録……¥18,000
- ザ・キングオブファイターズ'94 ¥13,000
- 得点王3……¥18,000
- ギャラクシーファイト…¥8,000
- 真サムライスピリッツ…¥7,000
- パワースパイク2……¥5,000
- 龍虎の拳2……¥4,000

■その他■
- ハイパーデュエル……¥16,000
- ガンバード……¥39,000
- 豪血寺一族2……¥32,000
- 雷電2……¥68,000
- 雷電DX……¥78,000
- 大江戸ファイト……¥18,000
- ツインイーグルⅡ……¥38,000

この他基板は豊富に用意してあります。



■ネオジオ家庭用
- ・ザ・キングオブファイターズ'94(新品)……¥19,800
- ・龍虎の拳2(新品)……¥9,800
- ・ワールドヒーローズ2JET(新品)¥9,800
- ・風雲黙示録……発売中
- ・餓狼伝説3……発売中

■ネオジオCD
- ・得点王3……発売中
- ・風雲黙示録……発売中
- ・餓狼伝説3……発売中
- ・パズルボブル……発売中
- ・ビューポイント……発売中
- ・ギャラクシーファイト……発売中
- ・ライディングヒーロー……発売中
- ・ネオジオCDソフト……25%OFF

■セガ・セターン
- ・バーチャファイターリミックス…発売中
- ・Dの食卓……発売中
- ・実況パワフルプロ野球'95…発売中
- ・水滸演武……8月下旬発売予定
- ・シムシティ2000……8月発売予定
- ・魔法騎士レイアース…8月発売予定
- ・ファイヤープロレスリング外伝…8月発売予定
- ・卒業Ⅱ……8月発売予定

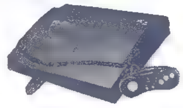
■3DO
- ・テーマパーク……発売中
- ・ポリスノーツ……今秋発売予定
- ・学校のコワイうわさ・8/11発売予定
- ・スクランブルコブラ…8月発売予定
- ・ストリートファイターザムービー今夏発売予定
- ・チキチキマシン猛レース2・8月発売予定
- ・ピラミッドイントルーダー・8月発売予定

KIC PANA TWIN(S内蔵)

本体……38,000円
RGBケーブル……3,000円

シグマAV-5000(S内蔵)

AV-5000……26,000円
Σ-8000ターボ……15,800円

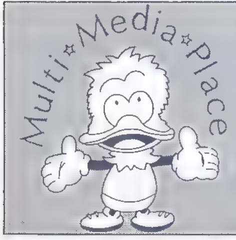
3DO R・E・A・L

本体……29,800円

SEGA SATURN
64bit級・ものすごいゲームマシン

本体……34,800円

NEO GEO CD

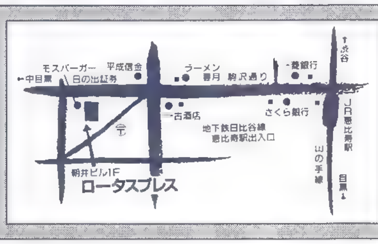
本体……49,800円
→39,800円



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

(株)ロータスプレス

☎03-3760-6630 FAX.03-3760-5359 AM11:30～PM8:00
〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F



佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第32回

天使万歳ふたたび

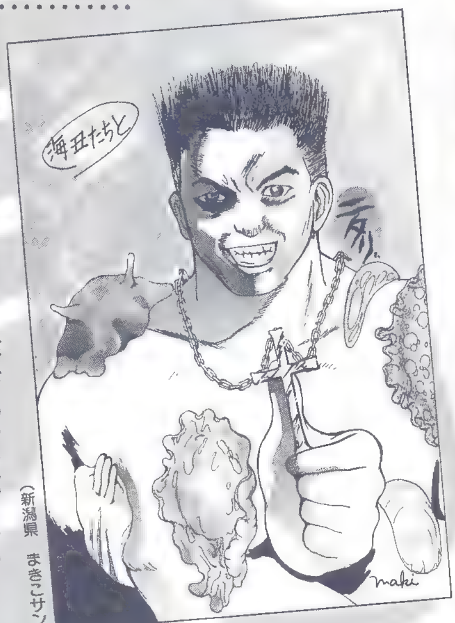
文・四コマ
佐竹雅昭

なくて七癖というほど、意識していないところで癖は出てしまうもの。なくすのは難しいけれど、自分にどういう癖があるのか、周囲の人に聞いても損はないかもしれないね。



悪癖、災難を呼ぶ？

「旨みがない」
知人、村鮫喜一郎の口癖だ。
「旨みがない」
これはどういう意味か？
村鮫は何をするにも得をした気分になれないのだ。
先日、俺と村鮫、ミヨちゃん、亀吉の4人で、ドライブに行ったときのことだった。
車を提供して延々と運転をさせられた村鮫は、運転中ずっと無意識に「旨みがない」を言い続けていた。
村鮫の口癖を知らなかった〝隣のミヨちゃん〟こと相沢美代子は不思議に思った。
(あの人どうしたのかしら？ひょっとして何か食べているのかも。ちょっと勇気を出して聞いてみようかな)
「あの〜、運転手さん」
村鮫は一瞬、運転手と呼ばれて腹が立ったが、口に出す勇気がなかったので、わざとおどけた顔をした。
それはまるで〝ひょっとこ〟みたいに口をとがらせて、首振り人形のように左右に顔を動かして言った。
「ハ〜イ、ワタチがうんてんちゅちゃんだよ〜」
ミヨちゃんは思った。
(くだらない男だわ。こんなことばかりやっているからウダツが上がらないのよ。ずっと運転をしとけばいいわ)
「運転手さん、何か食べているの？ガムかしら」
村鮫の心は煮えくり返っていた。
(このアマ、なめやがって。何が運転手だ。てめえが運転しやがれってんだ。何か食べているの？だと。お前はアホか！何も食べてないのじゃ！)
「え？食べていないよ。何か食べていると思ったかい？」
村鮫は心と裏腹に笑顔で答えた。すると、ミヨちゃんの彼氏である亀吉が口を出した。
「おいっ！いくら女と付き合ったことがないからって俺の女を口説くのはやめろよ。それに何か食べているなら早く出しな！ひとりで隠れて食べているなんてズルイじゃないか」
村鮫は死にたい気分だった。
(俺が何をしたってんだ。ちょっとふざけただけじゃないか。何も食べてなんかいないのに。どうしてなんだ)
「あ〜あ、旨みがないな」
俺を含む全員が口を揃えて言った。
「ほらっ！」



(新潟県　まきこサン)

ポエム

「鳴いたよ」

朝になるとスズメが鳴く
朝になるとニワトリが鳴く
金がないと俺が鳴く
Come On Baby

鳴いたよ鳴いた
みんなが鳴いた
大きな声で鳴きました
世界がひとつに鳴きました

夜になるとカエルが鳴く
夜になるとヘビが鳴く
金がないと俺が鳴く
Come On Baby

気持ちいいから女が鳴く
気持ちいいから男が鳴く
大きな声で鳴きました
世界がひとつに鳴きました

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　29歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンフリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社㊝係。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

うおっと！気が付くともう夏真っ盛り、おまけにもーすぐAMショーじゃないの！
秋口には、新作強力ゲームがガン首そろえて君の前に姿を現す（予定）ぞ!!夏休みを満喫しつつ、まだ見ぬ新作に期待すると吉。イエー！
（はげましのお便りありがとーね＆暑中見舞申し上げる男・渕健）



今月のいっぱつ

自分が魅力を感じたゲームこそゲーメスト大賞にふさわしい

★私はここで宣言したい。今年の私にとってのベストゲームは「サイバーコマンド」である。そして、今のところ今年のゲーメスト大賞でも、やはりこのゲームに投票しようと思っている。

おそらく、私のこの意見に対して納得のいかない方も多くいると思う。私自身も昨年のゲーメスト大賞の結果について、当初は不満を感じていたし、それは突き詰めればそれぞれの投票者の判断に対しての不満を感じたことになるのではないだろうか。

確かに、ほかにも素晴らしいゲームはある。そして、間違いなく歴史に残るであろう名作ゲームも幾つか思い浮かぶ。ある意味ではこれらのゲームこそ、ゲーメスト大賞にふさわしいのかもしれない。

しかし、あえて私は自分の主観、思い入れにしたがって投票したいと思うし、これを皆さんにもオススメしたい。それがゲーメスト大賞にふさわしい選択方法であると考えるからである。

少なくとも、私にとって「サイバーコマンド」は、これまでのゲーマー人生の中で最も魅力を感じたゲームの一つである。近所のゲーセンに入荷したときの喜びは、筆舌に尽くしがたいものがあったし、今でもドップリとハマっている。思い入れを語り出せば、キリがない状態である。理屈じゃないのだ。

ゲームについての評価は千差万別、人それぞれである。絵柄、難易度、ゲーム性、人気、技術、知名度などのどこを重視するか。決まった基準というものがない以上、当然、そこに主観的な要素が入ってくることになる。ならばいっそのこと、自分の感じたまま、好き嫌いをそのまま投票すべきではないだろうか。

そして、忘れてはならないのが、我々は評論家ではなく、ゲーマーであるということである。

客観的な視線からゲームを評価しようとする姿勢は大切である。しかし、客観的評価は、私なんぞが投票しなくても勝手に決まってくる。インカム、人気、技術力などは、どこぞの偉い人や、本職の評論家が冷静かつ的確に判断してくれるだろう。

だから、私は名作や歴史に残るゲームよりも、自分が魅力を感じたゲーム、自分に何かを与えてくれたゲームに投票したい。それがゲーマーとしての私の主張である。

ゲーメスト大賞を獲得するゲームは、毎年たった一つ。その結果は、公正な開票の結果に基づいているはずである。結果がどのようなものであるにせよ、それがゲーマーによって選ばれた賞であることを私は評価したい。評論家ぶって、その結果に意見をつけてみたいと思った時期もあったが、今ではそれが恥ずかしくてならない。

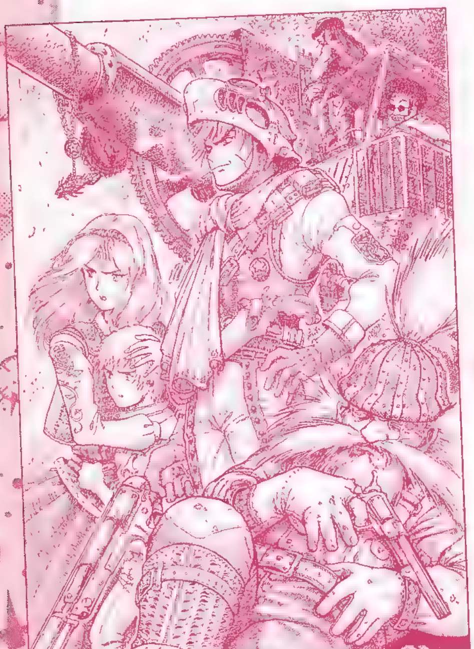
最後に、ぜひ一人でも多くの読者の方がゲーメスト大賞に投票してくれることを願って、一言いわせてほしい。

「ゲーメスト大賞にふさわしいゲームなど考えず、あなたの大好きだったゲームのために、一票を投じてください。それはゲームを楽しんでいる者のみに許された、ステキな自己主張なのだから」

（石川県　すぷらったー食品君Ⓐ）

★「本誌で評価が高そうだから…」「…私はこのゲームを好きだけど、マイナーだから…」などなど、そういうことは気にしなくてよいと、私も思う。

業界向上のためとか気負う必要はない。あなたが好きなゲームだけが、あなたのベストゲームなのだから。



▲（東京都　A・SHUN君1）★無明の荒野に2丁の疾風！拓く大地はガン・フロンティア！

がぶりよりゲーマー人生



釣り吉御用達 イナヅマトローリング

★先日、急にセガラリーをやりたい衝動にかられたので、めったに行かない直営店まで足を運んだ。

店内に入りセガラリーを探していると、おお、あったあった。でも混んでるな～。どうしよーかな～。ほかのゲームでもやって茶を濁すかな～。と、ふと隣の筐体をみると…。

「こ、これは！」

昨年夏、彗星のように現れては彗星のように去っていき、もはや裏ゲーメスト大賞からも見放された、'94年最大の話題&問題作…、『スポーツフィッシング』！

よーするに釣りゲーである。まぁとにもかくにも普段から釣りの才能のない私のこと、これはゲームで雪辱せねば！と、気づいたときには100円を投入し、筐体の釣り竿を握っていた。

早速一番簡単な初級コースを選んでゲームスタート！

「お願いしまーす♥」

どっひゃー！なんだこの軽いノリは!? 釣りと言えば男の海のスポーツ、脱衣麻雀じゃねーんだぞ！

「気持ちいい～♥」

…おいおい。どうやらこのゲーム、指導員らしき兄貴と釣りど素人娘の会話形式で進むらしい。

「さぁ、大物釣るわよ♥」

「おいおい、エサをつけないと釣れないぞ」

「そっかー♥ 忘れてた♥」

…ほとんど漫才である。

おっと、そうこうしているうちに魚がかかったようだ。う、竿が重い(非力)！躍起になってリールを力一杯巻くと…ブチッ！（←鈍い音）

「糸が切れちゃった～♥」

うぬおー！わずか15秒たらずでゲームオーバー！こ、このままではあまりにも情けない。再び100円玉を投入して再トライ！

「よ～し、今度は慎重にやるぞ。リールを巻いてと…よし今だ。引き上げるぞ！何ぃ！お魚さんが海底深く沈んでいくぅ！バカなぁ！待ってくれなぜだぁぁぁぁ！」

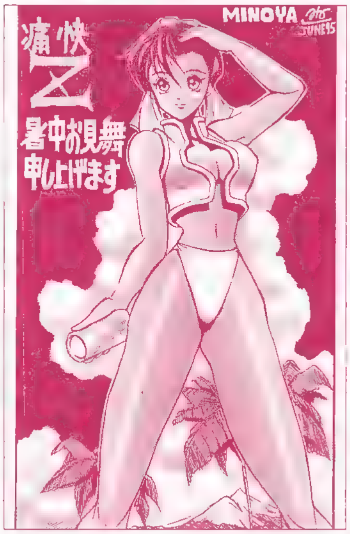
結局2回とも糸を切られたようだ（友人いわく、このゲームの初級で2回連続ボウズというのは「超」が7個付くぐらい情けないらしい）。あまりのショックと、ギャラリーの視線の冷たさに、セガラリーをやるのも忘れて家に帰ったのだった。トホーイ。

でもこんなにホノボノ感漂うゲームって、今や貴重だよね（一応フォロー）。

（大分県 ターザン鈴木君Ⓒ）

★実はヒソカに続編が決定しちゃっているスポフィ（うげ）。手当たりしだいゲームリストの欄にて、操作系「つりざお」と書かれているのがなんだか微笑ましい。

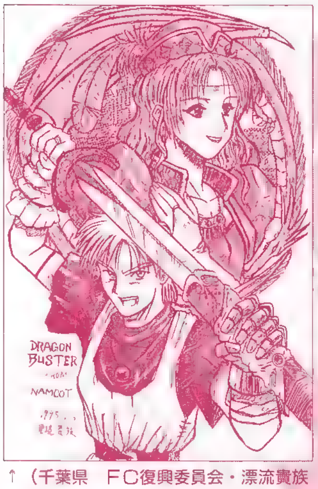
みなもヴァーチャル大海原に繰り出して、お手軽釣り吉と化せー！



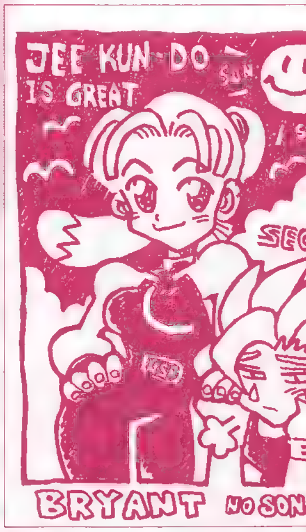
↑（大阪府 20日（A館・ウ－77a）闇之屋君②）★今年も熱くなりそー！だけど、コンパネ片手にクールでいこう！

ゲーセンへ行くと食費がけずられるし、ゲーセンへ行かないと対戦でついていけなくなる…。皆、同じ悩みを抱えているんだよね。いるんだ！（断定）

（長野県 トミィー君Ⓑ）



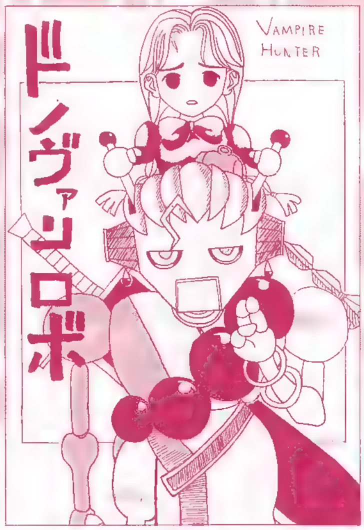
↑（千葉県 FC復興委員会・漂流貴族君③）★勇者が命、懸けるは何のため？たった一人の姫君のためさ！



↑（山形県 笑面龍君④）★実はソニッキー？



↑（岐阜県 笑さん⑥）★いまだにけっこう遊べるヒソカな佳作ゲーだったりするのだよぅ。



→（千葉県 ひゅるりらさん⑤）★ロボになっても表情は辛気くさいのね。

5年越し 1コインのヒミツ

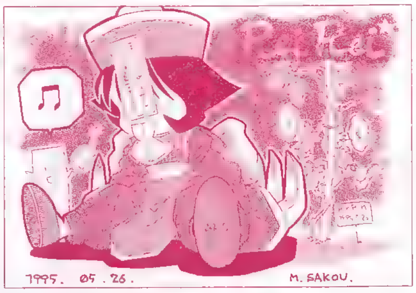
5月の上旬、仙台市内の某ゲーセンにて、「ファイナルファイト」（以下FF）を発見。それだけなら別に珍しいことではないが、その台は違った。

初期設定で3人以上いる上に、10万から90万までの20万ごとのエクステンド設定だったのである（今までの初期2人のエクステンドは最初の10万オンリーであった）。

「これなら悲願を達成できるかも…」



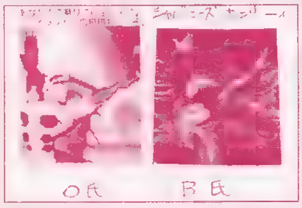
↑（千葉県　TOROさん⑦）
★横スクロールも忘れちゃイヤーンなのだ。



↑（愛知県　迫睦君⑧）
★れいれいちゃんもなつやすみ。

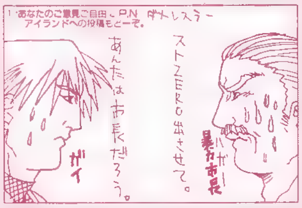
5年前、FFをPLAYし始めてまもなく、まだマイキャラさえも確立されていないときだった。その頃、友人からFFに関してのとある情報を得た。
「あのなー、○○（雑誌名忘れた）に書いてあったけど、FFってコンティニュー回数でED変わるらしいぞ」
「ってことは、ノーコンティニューだとどうなるんかな？」
「知らん」
…それから1コインクリアへの道は始まった。SFC版のFFも買い、研究（？）した。しかし、容量の関係からガイがいなかったので、後にガイバージョン（コーディがいない）も買った。これをきっかけとして、ガイがマイキャラとして定着するようになった。

SFC版は楽にクリアできるようになった。これでアーケードも…と思ったが、重要な問題が残っていた。
工場面である。SFC版では削られていたのだった。どうしてもアーケードのほうでは炎とロレントにひっかかり、4面で全滅の日々が続いた。
そして、今年の5月に話は戻る。
まだ4面の炎で引っ掛かっていたある日、ついに「4面のスタートから上下に動かなければ最初の2つ以外の炎には当たらない」ということを知った。これは大きかった。
相変わらずボスのロレントには引っ掛かっていたけど、ようやく6面に進めるようになった（エクステンドの関係もあるだろうけど）。しかし、まだまだ問題は残っており、最終面の最終防衛ラインを抜けられなかった。
そして6月。「ZERO」でもガイが出ることを知り、なんとしても「ZERO」が出る前にクリアしなくては、と妙な義務感を感じつつもクリアできず、とうとう「ZERO」が姿を現してしまった。
もう仕方ないや、と思いつつ、その日もFFをプレイした。しかし、その日は調子がよく、最終防衛ラインを抜けて3人残っていた。ひょっとすると…と思いつつ、シャンデリアを壊して肉を食う。
そしてラスボスのベルガー。基本的に投げが有効だということを知っていたので、とにかく投げた。いよいよ窓際モードに追い詰める。
しかし、このモードになるとベルガーを投げられない。さて、どうしよう…と思っていたら一人死んだ。これでラスト一人。しかし、もう楽だった。ベルガーの体力はほとんどなかったからだ。無敵のうちに裏拳を一発…。
ついに1コインクリアは達成された。5年間の苦労を考え、少し感慨にふけった。そしてED。
しかし妙だ。コンティニュークリアしたときと、なんら変わりがないのである。おかしいな、と思いつつもネームを入れようとしたら…あった。
確かに1コインの特別なものがあった。それはそれで良かったが、5年間の苦労の結果がこれ？と思うと、地球を救ったにもかかわらず、報酬を踏み倒されたあの二人のクイズ探偵の心境が分かるような気がしたのだった。
…とりあえず、こうしてFF最大の疑問は解け、安心して「ZERO」でガイが使えるようになったのでした。
おしまい。
（宮城県　川村裂破君Ⓓ）
★FF1コインクリアの最後には、カプコン恒例のスタッフロールとド凄えおまけ（笑）ついてくるのだ。
エブリ台の次はノーマルランクのFFに挑むが漢の道だろうて。ペケペン。



↑はにゃ？㉚

美人よりかわいい方がいいのだ！ つっこみ三昧



↑隠れたらどーなってたことやら。㉛

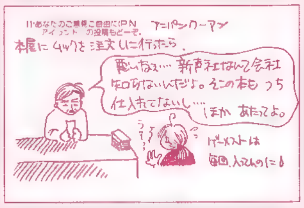


↑はどぅけエン～の発音も何だかなー。㉜

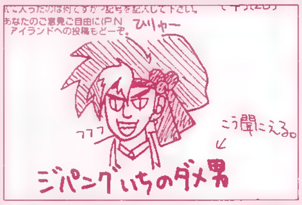
☞W.H.Pでエンジェルアローを連発するジャンヌ使いを「エンジェル野郎」と呼んであげましょう。あれ、強すぎッス。
（神奈川県　多々良君Ⓢ）
↑銀なら5枚であるな。
☞K.O.F95ではアメリカチームが消えてませんよーに。
（埼玉県　クニアーK君Ⓣ）
↑うああぁぁぁぁ！
☞ストZEROのガイのチェーンコンボは、⇨.P.P.P.⇦.P.⇨.P.P.P.と思っていたのに。
（東京都　池田哲崇君Ⓤ）
↑幻の永久コンボであった。ホッ。



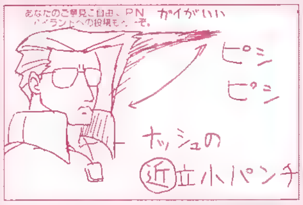
↑なぜか味わい深いその2。㉝



↑そーゆーときには読サビに慰めてもらおう。㉞



↑それも自信満々に。㉟



↑さもありなん。㊱



↑（栃木県　秋海べるのさん⑨）★まだうちの近くにもギン君が入らねぇ！あちしもやりまくりたいのにー。

神出鬼ボッツァーマイティ害・DX

うちの近くの対戦台（スーパーストⅡX）は、「飛び道具禁止台」というニックネームがつくほど「ザンギVSホーク」「ホークVSホーク」「ザンギVSザンギ」が多い。回転台ともいう。
声は「フン！」「はあっ！」「うおーりゃ」「ホーッ！」「ぬーん！」「ふんぐるぐるずどーん」「ぬーんどーんぬーんどーん」のみ。
（鳥取県　ホーク・ザンギのぐるぐるどすん同好会君Ⓕ）
★濃い台だ。

願！シューティング本製作！
いゃーいっつもこんなこと、書いている気がするけど、やっぱシューティングっスよシューティング！
でもメストはやっぱ格闘ゲームが多い（ゲーム自体どこのゲーセンに行っても格闘がメインだけど…）ので、シューティング野郎としちゃ悲しすぎるぜ。
ここらで一発、ゲーマーの見方でシューティング本作ってよ。特に設定性の強いヤツを一冊！
（大阪府　足立傭浩君Ⓖ）
★今まで2冊のシューティング増刊が出てるけど、やっぱりまだまだ埋もれている名シューティングは五万とある八ズ。タイトーのガンフロシリーズなんて増刊向きだと思う。

僕の友人は、あの「スペランカー」を無限にプレイすることができる。あれほど死にやすいゲームなのに、よくそこまで巧くなったとほめてあげたい。
それにしてもこのゲームの音楽は耳に残る。
（岡山県　ふんばれアイレム君Ⓗ）
★やはり初代スペランカーの一発死にがスリリングで粋である。でも久しぶりにプレイしたいのは23の鍵。

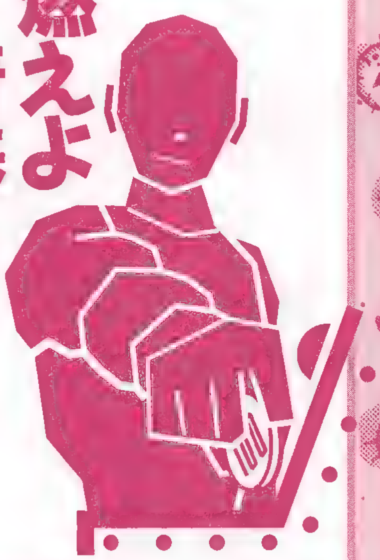
先日、ADKテレホンサービスを聞いてみると『ワールドヒーローズパーフェクト』のキャラ紹介をやってて…。「リョウコがハンゾウにくらわすために開発したエクストラアタック」とか「英雄の血と一般人の血の違いが分かる男ジャック」など、数々の名文句が！みんなも一度聞いてみたら？（お前はADKの手先か⁉^そのとおり！）
（愛知県　ウルトラマンネオス君Ⓘ）
★見えない所で苦労してるんだよ。よきかな。

30代ともなると、学生の大勢いるゲーセンには行きづらいが、仕事の関係で午前中からヒマになることが多いので助かっている。
練習台のあるゲーセンが近所には少ないので対戦台で練習している。午前中といっても若い人が少しはいるので、いつ乱入されるかとビクビクしながら遊んでいるのだった。
（静岡県　K・I君Ⓙ）
★私も格ゲーのニューゲームは対戦台でビクビクしながら練習するクチ。ちょーしいいときに限って乱入されるんだ。

今、原発で働いているんですが、原発と言えば「チェルノブ」を思い出しますな。
原発の中ってそんなに危なくないですが、場所によってはとんでもなくコワイ所もあります。
高所とか暑いとことか狭いとことか。コワクないか。
まぁ何はともあれ近場にゲーセンがないのは問題だ。もう一カ月もゲームやってないなぁ。限界近し。
（青森県　NORえのり君Ⓚ）
★うむっ、場所が場所だけに体には気を付けて戴きたい。あと早いとこ何らかのゲームをプレイして、フラストレーションをバキバキ解消しておいたほうがよろしかろう。

バックナンバーリストの所に載っているトーセンアタール氏、注釈か何かがないとても不気味です。
（京都府　今井健司君Ⓛ）
★確かにNo.147のトーセンアタール氏はミステリアスだった。無言でジッと見つめられてもまいっちんぐ。

燃えよ青春!!



学校で心理テストをやった。「森を歩いていたら動物が出てきた。その動物は？」
私はル・マルタと答えた。結果は…自分を動物にたとえると…だそうな。
いーもん。ル・マルタ好きだから…。
（栃木県　臥龍蓮さんⒺ）
★本当にいーのか？



（埼玉県　真愚君⑩）★雲と風と瞳、ゾクゾク。

夏休み塗り絵大会

カラーアイランドで募集した塗り絵の原画だが、いい塩梅で作品が集まってきちゃったぞ。そこで、今回はこの原画の中から、本誌に付ける塗り絵ハガキを決定してしまうのココロ。

君の気に入ったイラストの頭についているエントリーナンバーをハガキのスミなんぞに書いて、アイランドまで送ってちょーだい。普通の投稿ハガキのウラにでもちょいと書いてくれてても結構です。



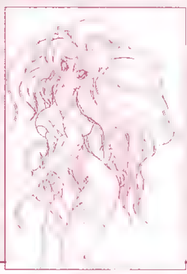
①（愛知県　鎧小町さん）



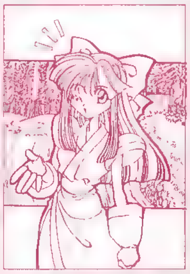
②（埼玉県　茅たくみさん）



③（北海道　羽坂絵美さん）



④（東京都　武田和沖くん）



⑤（神奈川県　藤丸Jr・さん）



⑥（神奈川県　鈴木次郎さん）

こちらこだわり派



コミュニケーションノートは大事につかおーね

☆No.147の岐阜県、F-C-F様の意見に私も全く同感です。

私（中3女子）の通っているゲーセンのコミュニケーションノートにも、時々、書いている人をばかにするようないたずら書きがしてあることがあります。

確かにそのいたずらには腹がたちますが、悪質ないたずら書きなどは消したりした後、そのページを再び使ったり、穴うめのイラストなどを描いたりして使っています。

私の行く店は雰囲気が明るいので、小さい子供のおえかきなどがみられますが、やはりこういった雰囲気の店のノートには、いたずら書きはしにくいように思います。

しかし、ほかのゲーセンのノートをみると、時々ひどいことが書いてあることがあります。やはりこういったことからも、ノートのいたずら書きはゲーセンの感じにもよるものではないでしょうか。

私の行くゲーセンに置いてある、今のコミュニケーションノートが大好きです。自分がまだプレイしたことのないゲームの情報を教えてくれたり、ゲームの攻略法などを、わけ隔てなく親切に教えてくれます。

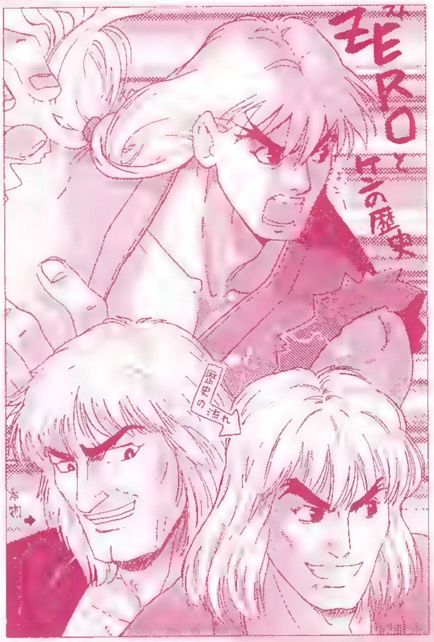
ノートの中だけでなく、人とのコミュニケーションはとても大切です。そのためには、やはり最低限のマナーは必要だと思います。それは誰にでも言えることで、もしかしたら気づかぬ内に自分もマナーを守ってないかもしれません。他人ごとと思わずに、一人一人気をつけてください。

ゲーメスト読者の中にはいないと思いますが、もしコミュニケーションノートにいたずら書きなどをしている人がいたら、そんな陰気なことをせずに、ノートを活用してほしいです。

きっと、コミュニケーションノートはゲーセンに行く一つの楽しみになると思います。

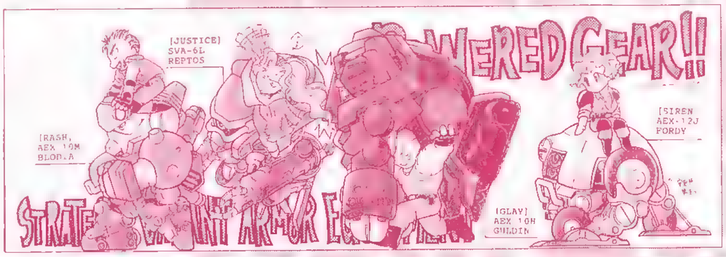
（埼玉県　御招きニャン子さんⓃ）

★ノートはまともに活用すれば、凄く有益な情報源となるのですよ。正しく使ってみんな仲良く円満ノートだ。



↑（鹿児島県　サガットしきねプーさん⑪）

★一体ZEROとⅡの間に何が起こったんだ？…



↑（長崎県　ボッツじゃ専らワーロック　水瓶さん⑬）

★ギアでもガルディンで泣くのが通。え？

久しぶりにゲーセンに行ったら、15～16歳ぐらいの女の人が、靴をぬいでイスの上に正座してプレイしていた。世の中は広いなあとあらためて思う今日このごろ。

（宮城県　霧散君Ⓜ）



←（鹿児島県　武術師さすけさん⑫）★近ごろ少ない掘り物ゲー（←何だそりゃ）。ポリゴンで復活させたらどーなることやら。

またもや新コーナーか？
格闘捏造友の会

☆つまるところ、格闘以外のジャンルのゲームを、格闘ゲームにしてみようという、時代に流されまくりの愉快なコーナーである。

何でもかんでも格ゲーにすればいいってモンじゃねえぞオラ！っていう貴兄も、ここは一つネタはネタと割り切って、チミの自慢の格闘ゲームを生み出してみれ！

それでは早速栄えある第一号作品発表だ！（最初で最後かも…）

『スプラッターハウスが格ゲーになったらこうなる！』

◎体力ゲージがゼロになっても死なないゾンビシステム。

◎全キャラバッドエンディング。

◎武器攻撃で首が飛んだら、首の上までいって、Aボタンでつけなおせる（相手の首もつけられる）。

◎たまに画面奥を横切るパンプキンヘッド飛脚がアイテムを投げてくれる（生首、ヒル、ゲロ）↑すべてダメージをくらう。

◎ノーミスクリアすると筐体が襲ってくる（新筐体マンイーター13）。

◎夜になるほど難度が増す（ナイトメア・システム）。

（鹿児島県　鯨ようかん君⓪）

★見よ！この素晴らしく破滅的なまとめ方を！このちょーしで（？）どんどん格ゲーアレンジしておくんなまし。

警戒超芸魂



（千葉県　昇天ノエルさん⑭）

「アルファNINJAの集い」

ブラウン「これより、「ワールドヒーローズNINJA」を開催する」

……ここはマルスコーポレーション跡地。ここで限られた英雄たちの闘いが始まろうとしていた。

レイア「司会はこのレイア・ドラゴンが務めさせていただきます。一回戦、えびぞりペア対究極ペア」

一同、拍手。2組4人のあやしげな奴らが入場してくる。

えびぞりペア…よく似た、本当にそっくりな二人の忍者、ジョーとハヤブサ。よく似ているが、全く血の繋がりはないという。

究極ペア…片方はかの有名な風魔小太郎。してもう一人は、その32代目の子孫リュー・イーグルであった。

レイア「では、一回戦はじめ!!」

その声と共に、4人の男が手裏剣を放つ。いや、その中の一人は拳を飛ばしている。

ジョー・ハヤブサ「たあーダブルえびぞりアタック!!」

リュー「なんの！バクテンシュリケン！」

フウマ「にんぽー風輪華斬！」

観客席は大いに沸いた。

レイア「どうやらエビぞりペア優勢です。本当に素晴らしいコンビネーション。さすがによく似ているとゆーか色違いとゆーか」

フウマ「まずいぞリュー、頼……んだぞ！」

リュー「わかったでござる。」



↑（静岡県　みくに葵君⑮）★猛者だ…。



→（香川県　佐伯玄端さん㊫⑯）★大人って…大人ってえぇぇ！

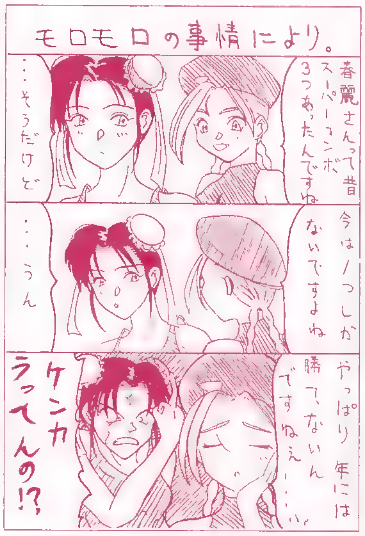


↑（京都府　村田真吾君⑲）

★誰も…彼を責めることはできないだろう。



→（千葉県　星野さん⑱）★あと先に挑んだほうが負けとか。



→（北海道　混血BEM君⑰）★田渕健忘という（0点）。



↑（北海道　モーリーさん㉑）★伝説の電撃骨であるッ。



↑（長野県　バタンブラウン君⑳）★罪な輪廻♡

ご先祖様!!」

何やら奇妙な動きをするリュー（注：コマンド入力中）。

リュー「バクレツ究極拳!!」

ハヤブサ「うわー」

画面、いや闘技場で炎で一杯になる。

そして、誰もいなくなった。パートナーのフウマまでも。

リュー「…心配無用。みねうちでござる」

リューは去っていった。

P.S『ワールドヒーローズNINJA』は、関係者全員行方不明なので、一時中断いたします。

（千葉県　陣君Ⓟ）

★この荒唐無稽さが、アルファのよい所だネ。トホホホホ。

お手軽クリティカル 夏のスペシャル

実はヒソカに熱いのが、麻雀ファイナルロマンスの通信対戦だ。40回ぐらいプレイしたけど、実際に人と対戦したのは5回。しかもそのうち4回は友人と。残りの一回は見知らぬおっさんが通信台と知らずにコインを入れてしまったくさいのだ。

内容はなんてことのない2人打ち麻雀だが、時代を感じさせる対戦格闘ライクの3本勝負がなかなか緊迫するのだ。

勝負に勝つためには実際の麻雀では殺されそうなぐらいに嫌われる安い手を使っても、とりあえず3本先取してしまうのが通信台で生き残る秘訣。

2試合先取してても、3試合目でデカい役をかまされて逆転される所なんかも、人生の縮図をかいまみるようで趣深い。

とりあえず家の近くのファイナルロマンスは、私がインカムを推測する限り明日とも知れない命なので、急ぎ友人を引き連れて延命作業にいそしみたい。

（鳥取県　ガガーリン君Ⓠ）

★ちなみに、パートナーの女の子を決める際には、対戦相手の好みの女の子を選ぶのが賢明な選択だろう。自分が負けないと好みの女の子の艶姿を拝めないしー。0点。

クールライダース、こんなエンターテインメントなゲームはめっずらしい。

21年間生き延びてきた中で、サメに頭をかじられながら時速300kmでチャリンコをこぐジジイが出るドライブゲームなんてみたことない。全部はまだ知らんが、演出はもう他社ぶっこ抜き。

しかしタイムが超シビア。ここがいつも気になる。門を狭くしているように思えてならない。一般大衆（サラリーマンOL系）は2面ギリギリ。3面で100%終わる。

折角頭ハゲるまで考えた演出&徹夜で入れてプログラムが日の目を見ないのだ。

一部の人間（体で覚えにゃならんことを知っていて、実行に移せる人…の中でさらに忍耐力の強い強い人）しか見られんのはもったいないぞー。10分も20分も走んないのにー。

あたしゃやりますけれども。

（大阪府　ツィーゲライフルノートゥング君Ⓡ）

★ペケペケ走れる（バロバロ走れるマスィンも有り）ナイスバイクゲーのクーライ（↑ダメな略）。

世界旅行している感アリアリの秀逸な演出が光るのだが、さすがセガ系レースゲームだけあってタイムはシビア。腰すえて長いことやり込むしかあるまい。



↑（北海道　はしもとたかを君㉙）
★…進んじゃおう感が良く出ています。





買います

●「ファイナルファンタジーⅣ　ピアノコレクションズ」のCDを買います（なるべく美品希望）。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒359　埼玉県所沢市北野2046　田中咲子）

●カプコンGMVOL3、テクモGM、DECO　GM、達人～東亜GMシーン1のCDを各2千円、ファイナルファイトのビデオを4千円で買います。まずはW葉書で連絡ください。②
（〒274　千葉県船橋市習志野台2―2―15コイデコーポ105　梶原一騎）

●スーパーEDFのキャンペーングッズのスタジャン、マグカップ、シングルCD（いずれも美品希望）を適価で買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒655　兵庫県神戸市垂水区名谷町字市ノ子3187―3司ハイツ404　井上剛志）

●FCソフト"アテナ"（箱・テープ付き）＋"アテナ"の豆本を1万円で買います。ほかにもアテナに関するものならなんでも買います。希望価格明記のうえ連絡ください。②
（〒338　埼玉県浦和市桜田1―19―15　小田光徳）

●NEO・GEO　CD本体を2万5千円前後で買います。ソフト（ソニックウイングス2やニンジャコマンドーなど）や別売コントローラーも適価で買います。希望価格明記の上W葉書で連絡を。②
（〒940―21　新潟県長岡市大島新町5丁目甲1020　広川健次）



売ります

●ゲーメストNo.22～103、ギャルズアイランド1、2などを売ります。リストを送りますので80円切手同封で連絡ください。③
（〒350　埼玉県川越市三久保町20―1―14　有山剛志）

●オールアバウトナムコⅠ、Ⅱをセットで3千円で売ります（送料そちらもち）。まずはW葉書で連絡ください。①
（〒299―02　千葉県袖ケ浦市坂戸市場1452―3　今里涼子）

●ナムコの情報誌「NOURS」を売ります（4～8号）。詳しくは往復葉書で説明しますので連絡ください。また、1号、2号をお持ちのかた、連絡ください。③
（〒590―02　大阪府和泉市唐国町1―321―287　東正昭）

●ポスター（約30種）、ポップ、NGなど（カプコン中心、ほかSNK、ナムコ、セガなど）を売ります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。③
（〒063　北海道札幌市西区発寒5条2―3―8―306号　畠平良一）

●「1994ハドソンCD・ROM音楽全集」（カブキ伝、CD電人中心）という非売品CDを5千円程度で売ります。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒426　静岡県藤枝市天王町1―12―35　永井恒平）

●NEO・GEO　CD限定モデル＋別売コントローラー×2＋侍魂＋真侍魂＋KOF'94＋WH2JET＋龍虎の拳2＋餓狼SP＋餓狼3＋ソニックウイングス2を4万円以上で売ります。②
（〒444―11　愛知県安城市桜井町北阿原下64―5コーポパークサイドD―8　古橋克幸）

交換・その他

●こちらのNEO・GEO　CD本体一式＋餓狼SP＋餓狼3＋ギャラクシーファイト＋KOF'94＋龍虎の拳2などソフト9本をあなたのセガサターン＋バーチャファイター＋デイトナUSA＋ソフト数本と交換してください。まずはW葉書で連絡を。②
（〒321―45　栃木県芳賀郡二宮町石島702―10　石崎寛）

●こちらのセガサターンあるいはプレイステーションをあなたのNEO―GEO　CD限定モデルと交換してください。また、ソフトなども適価で買います。品名とソフトの希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒565　大阪府豊中市新千里西町2―22―1―203　安達智行）

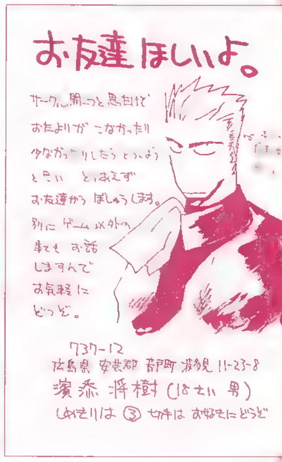
ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

〇一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
〇掲載された次の月末で締め切り→②
〇締め切りなし→③





（福島県　R入力さん）

お便り募集



ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1―11―4　新声社　ゲーメストアイランド係

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・7GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住 所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　—
フリガナ 氏 名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名·学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'96年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 当学院に興味がある学生を対象に学校説明会を開催しています。内容は、各専攻コース別の授業カリキュラム、校舎見学、就職内定企業、入学試験の内容 倍率など本学院に関すること全てです。参加希望の方は、右の欄に開催期間中の希望日時（所要時間約1時間半）をご記入下さい。	月　日 時から
サマーセミナー 夏のメインイベント「サマーセミナー」のコースは、1.ゲーム企画書コース、2.ゲームプログラムコース、3.コンピュータグラフィックスコース、4.CGアニメーションコース、5.ビジュアルクリエイトコース（映像制作）、6.デジタルサウンドコースの6コースです。参加希望の方は、右の欄に希望するコース番号を記入して下さい。	
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目が免除されるという特典があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。	
総合説明会 各専攻コース別の授業カリキュラムから就職について、学生作品紹介、入学試験の内容・倍率、校舎見学、本学院のポジショニング等本学院に関する総合の説明会です。ご父母の方々も是非ご一緒にどうぞ。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ&キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　TEL（　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線


VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
君は、プロの力に触れたことはあるか？
バンタン電脳情報学院の講師達は、
現役のクリエイターとして活躍している者ばかりだ。
ゲームクリエイターを目指すなら、
本物のプロから学んでみたいと思わないか。
シナリオ&キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
ゲーム開発研究コース
サマーセミナー 8/6(日)・8/7(月)
総合説明会 8/26(土)
当学院に関するお問い合わせ、資料請求は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。
バンタン電脳情報学院
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14 7GM
ゲーム制作にかかわる全ての知識と技術を習得し、総合的
に判断出来るゲームクリエイターを育成するコースです。
従来の2年制では時間的な問題で不可能だった、ゲーム制
作に関する総合的な学習を、4年制にすることで可能にし
ました。この制度は7月20日から入学願書を受付けます。
詳しくは学校案内書をご請求下さい。
入学前に基礎的な知識を身に付けるため、合格者に通信教
育を実施する入学制度です。この制度は8月1日から入学願
書を受付します。詳しくは学校案内書をご請求ください。
バンタン電脳情報学院
ケンタッキー
京王井の頭線
渋谷
ベッカーズ
目黒
JR恵比寿駅
西口
日比谷線
(バスターミナル)
駒沢通り
さくら銀行

やばいぜ！飛ばし過ぎか？

鉄拳2 TEKKEN2™

もう少ししたら超ビッグな情報が行くから、それまでちょっと待てって！（キャサ夫風）

担当：アディトシwith
ビッグマグナム黒岩先生

オートガードを斬る！

鉄拳2のガードは2種類存在する。ここで言う2種類とは、立ち・しゃがみではない。一つは通常のレバー後ろ引き。もう一つはニュートラル、つまりオートガードだ。

この章ではそのオートガードについて、詳しく説明していこうと思う。

オートガードは頼れるか？

オートガードと一口に言っても、恐らく今までの格闘ゲームで、モード選択で初心者向きに設定されたシステムを想像するのでないだろうか。

鉄拳2のオートガードは選択制ではなく、固定されたシステムとして存在し、かつすべての攻撃を自動で防いではくれない。立ちかしゃがみは、やはり自分でレバーを入れなければならないのだ。



ニュートラルで下段までは面倒見てくれないぞ。

また、レバーがニュートラルなら効力を発揮してくれるが、相手方向に入れてしまうと相手の攻撃をくらってしまう。これは前進しつつガードなどというヌルイ闘い方を防ぐためだ。

仮に相手の攻撃を故意にくらいたいのであれば、①技を出しておく（カウンター）②技の硬直中③前進（ダッシュ含む）と覚えておこう。

もちろん投げ&ガード不能技はガードできないし、起き上がりの前転・後転中も例外じゃないぞ。

なんのために存在するのか？

オートガードは、ある程度初心者向けに設定されたシステムではあるが、上級者にも必要なものである。

鉄拳2では中段→下段といった厳しいコンビネーションが多数追加され、ガードするだけでも非常に難しくなった。

しかしこれらのコンビネーションの一発目は大抵中段攻撃で、二発目以降が読み合いになる。



連携の一発目、葉桜はくらいたくないね。

こんな状況をコマンド一つで作りだせるのだから、一発目は必ずガードしておきたい。

それを手助けするために、オートガードというシステムが存在するのだ。

実戦では"オートガードしよう"とか思ってレバーを離す（真下に入れる）人はいないだろうが、無意識に頼ることにはなるだろう。

ただしくらうときは、ほとんどカウンターを伴っている、と認識しておいたほうがいい。

オートガードの弱点

ここまでの説明だと、オートガードは通常ガードと変わりなく"一発目を防ぎやすい"という特典までついた、万能なシステムだと考えられる。が、それでは通常ガードとは、決定的に差別化できない。

そういった意味合いから、オートガードには欠点がある。連携技に弱いのだ。

例を挙げて説明すると、ミシェールの前掃十字把。この技は下段→中段へ移行する連携技だが、連続技ではない。



前掃腿が当たった。でも手を離せば十字把は…、



くらう。オートに頼り過ぎだぜ。

もしこの技をオートガードで防ごうと思ったら、一発目の下段（前掃腿）をくらっても、レバーから手を離せばいいはずだ。ところが実際はくらう。レバーをちゃんと後ろに入れなくちゃダメ。

だけど前掃十字把のように、ガードを揺さぶれる連携が通常ガードで防げるのはわかるが、実は現段階ではニーナのキックコンボ系のほとんども同様に最後がガードできる。

前作では当然のごとくつながっていた技が、現開発段階では、最後を通常ガードするとつながらない。これはちょっと…ニーナ使いにとってはかなり厳しいいね。



ニーナと言えば連続技、しかし…、



ガードされた。これも差別化の一要素に加えられるとは…。

特報!!鉄拳２大会開催!!
全国の鉄拳ファンの諸君、大会に集まれ！さらにパワーアップした「鉄拳２」で君の腕を試すのだ！全国各地のゲームセンターで行われるこの大会に入賞した者だけが「ゲーメスト杯争奪鉄拳２大会」の出場権を得られるぞ。詳しいルールや参加方法は、各お店に問い合わせてね。

どの連携がどうガードできるとか、カウンターによってつながるつながらないは、次の各キャラ別のページを参照してくれ。

新・起き上がり事情

鉄拳は元々、起き上がり技が多彩なゲーム。2になってからは、それに増々拍車がかかった。まだ調整中ということもあって細かい起き上がり技までは説明できないが、新しい起き上がりの操作法を、鉄拳1と比較しつつ見てみよう。

ここまで変わった！起き上がり操作法

①クイック回復がある

RP連打で早く回復できるシステムだ。一応、前作でも技を出さずに早く回復したい場合RPを叩いていたが、別にそれほど早くなるというわけではなかった。当然、このボタンだけでは技は出ない。

②下段、中段がボタンで分かれている

前号で、起き上がり下段キックと中段キックはレバーで操作すると書いたが訂正。LKで下段キック、RKで中段キックが出せる。


下段キックはレバー下じゃない。LKを押すだけでいい。

③横転ができる

横転するだけなら、LPを連打すればいい。ただ、これは横転だけには限らないが、すべてRP（クイック回復）との併用が可能。つまり同時押し連打すればいいのだ。

だからRPとLPを連打すれば素早く横転し、RPとRKを連打すれば素早く中段キックを出せるというわけ。レバーとも組み合わせられるから、RPを連打しているときにレバーを後ろに入れれば、素早く後転してくれるぞ。

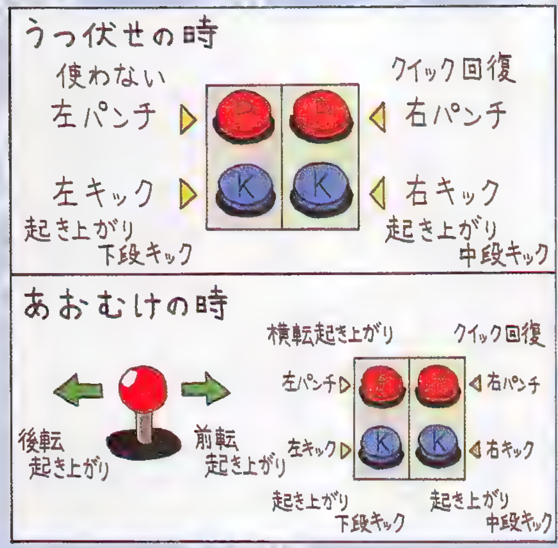
④うつ伏せ時がある

鉄拳のダウン状態は基本的にあお向けだが、横転すればうつ伏せになる。

うつ伏せになると、すべての回転行動はできない。例外としてレイだけが、何度もうつ伏せ～あお向け、あお向け～うつ伏せと移行させることができるのだ。

当然レイ以外は、うつ伏せ時にLPは必要がない。


うつ伏せからは、回転できないのだ。




起き上がり技がヒット後のダウン。地上でも空中でもだ。

前号でも書いたかもしれないけど、起き上がり技はヒットすればダウンが奪える。すごく重宝だから、覚えておいてくれ。（一部のキャラは除く）

長距離な日々

遠距離でレバーを3回入れると走り出し、そして様々な技を出す。鉄拳2では、この"走り技"にも追加が見られるので、旧技も含めて紹介しよう。

●タックル（投げ扱い）

走って、ただ相手と接触するだけで出せ、しゃがんでいる相手にも決まる。

これだけだと威力は低いが、今作からRPとLPの同時押し連打で、倒れてる相手に折檻できるようになった。おもしろいけど、威力はたいしてないよ。


RPLPを同時押し連打でホラ！でもたいして…。


勝手になって威力がない！と嘆かずに…。

●スライディング

走ってから、相手の近くでRK。吹き飛ばした後の追い打ちに重宝する。起き上がりが早くなったので、今作ではあまり使わなそう。

なお、ジャックだけはこの通常のスライディングはなく、代わりにLKとRKの同時押しでヘッドスライディングになる。


キャラ間を最大に開くと、ショルダータックルになる（新技）。

●ランチョップ

走行中にLPとRPの同時押し。キングのフライングクロスチョップと同様の技。

威力が高く、ひるみ技なので非常に使える。しかしダウン攻撃にはならない。

●踏みつけ

タックルと同じで、ただ走るだけでよい。タックルは相手が倒れているとスカリポーズが出たが、それがなくなってきた。

つまり相手がダウンから回復してるとタックル、倒れていると、この踏みつけが出るということ。別名、引き逃げとも言う。


まさに引き逃げ。威力はないけどね。

風間道場入門案内

風間（カザ） 準（シュン）

多彩なコンビネーションを中心に風間流古武術の新技を紹介していくぞ!!

担当："練習生"伊勢　猫



JUN KAZAMA

前回は、インストに入る予定の技をメインに紹介したが、今度は、それ以外の技について触れた後、準のコンビネーションについて、説明していきたいと思う。

華麗なる新技の数々

今回紹介する新技は3つ。ほかのキャラクターに比べるとちょっと少ない感もあるが…。

まだ開発中なので確定したらすぐに取り上げていくつもりなのでもう少し待ってくれ！

●霞蹴り（かすみげり）

スキの少ない上段回し蹴り。準の技にしては地味な技だがスピードは速く、使い易い感はある。しかし上段なので、スカされる可能性は大。



リーチがあるぞ、カウンターだ!!

新しくインストに追加される予定の技。

●紫雲二段蹴り

かなりカッコイイ、2段蹴り上げ技。判定は下、上段で当然、1発目の下段が当たれば2段確定で、しかも相手はダウンしてくれる。しかしポールの双飛天脚や三宝龍などとはまったく違い、1発目の下段にリーチがなく相手に密着した状態で出さなければならないため、使う場面も決まってくる。

これもほかの技と同様に、コンビネーションに組み入れることができる。

●鬼首落し

1～3回転してリーチのある中段蹴りを出す。回転中は吉光の忍法卍葛のように攻撃判定はなく蹴りのみなので、相手より少し離れたところから中段蹴りの先を当てるように出すと有効。回転数の維持はレバーを入れっぱなしにすることによってできて、離せば蹴りが出る。1、2回転目は通常判定の技だけれども、なんと3回転目はガード不能技になるのだ!!

ちなみに、レバーを入れっぱなしにしていても、3回転目で自動的に、蹴りは出てしまうので、3回転以上することはできない。



これが当たれば…、



ガン、ガンと2連蹴りに！



くるくると回ってますが…、



ホイッ！と中段蹴り!!



なんと！ガード不能だぜ!!



準使いを目指すなら、これは「鉄則」だ！

準使いならこれを使え!!

鉄拳といえば、起き攻め、追い打ちがいろいろとあり、対戦において、かなり重要。そこで準の技で追い打ちに使える技をいくつか教えておきたい。

基本技以外で入る技は、下段攻撃の中でキャラ別に決まっている。今まで紹介した技でこれに該当するものは、真空刈脚、流雲墜がそれに当たる。刈脚はともかく、流雲墜が？と思うが、実は追い打ちに使うことが可能なのだ。

通常、流雲墜は中段の攻撃判定だけれど、相手がダウン状態のときのみ着地モーションに判定があり、踏みつけることができる。準を使うならば、追い打ちには流雲墜を使っていきたい。

コンビネーションとその連続、連携は？

準のコンビネーションの説明を始める前に、鉄拳における、連続、連携のコンビネーションの概念について少し触れておこう。

前作において、10連コンボを始めとしてその他、多数のコンビネーションが存在したが、2になってもそれは変わることなく受け継がれている。

そのほとんどのコンビネーションはおおまかだが2通りに分けることができる（10連コンボは例外）と思う。一つは基本技を主体としたコンビネーションで、ニーナなどのPDKコンボやPKコンボはその代表的なものだ。もう一つはコマンド技主体もしくはそれ自体を組み合わせたコンビネーション。例を挙げるならば、ポールの三宝龍は前者、瓦割り崩拳は後者などと分類できるだろう。

基本技主体のコンビネーションは連続になるものがほとんどだが、コマンド主体のものは逆にカウンターでなければつながりづらい連携が、その大部分を占めているが○択のものが多く、当然ダメージ量も多い。

準のコンビネーションはコマンド技中心で、その組み合わせは非常に多彩。鉄拳2のキャラクターの中でも多い部類に入る。翠連勁（LPボタン始動）系のコンビネーションを始め、前号でも紹介した白鷺遊舞や刈脚流雲墜についても詳しく紹介していくぞ！

説明に入る前に、前号で白鷺遊舞は4連続と書いているが、現在は開発バージョンのため、発売バージョンで変わる可能性もあることを断っておきたい。

LP始動から



これはノーマルLP。こっから。

翠連勁（すいれんけい）へ



翠連勁へと連携になるぞ！

翠連紫雲（すいれんしうん）へ



さらにステップキックへと移行できるぞ!!

翠連下蹴り（すいれんしたげ）へ



LKでローキックへのコンビネーションへ。

槍連勁（そうれんけい）へ



RPでアッパーへ…。使い所は？

風間流古武術 連携技入門編

まずは翠連勁（LP始動コンボ）について説明しよう。コマンドはLP、LPとなっているが2回目のLPをLKにすることで上、下段とパンチの後ローキックの出るコンビネーションへ、同様にLPをRPとすることで、上段パンチの後、アッパーが連続して出るものへと変化させることができる（この場合、翠連勁も上、中段と同じなので出すことはないか？）。パンチローキックは牽制に、パンチアッパーは空中コンボで使い所が出てきそうな技だ。今のところは、この3つが翠連勁と同じくスキの少ない技なので、多用していく可能性がありそう。

このほかに、翠連勁の後に紫雲二段蹴りを連携として出すことが可能なのだ。当然コンビネーションの最後なので、距離も近く当たる可能性も高くなるし、翠連勁と合わせると、上段始動、中、下、上段と相手にはかなり嫌なコンビネーションになる。しかし紫雲二段蹴りはガードされるとスキが大きく、反撃は安定。多用するのはダメだぞ！

入門編とそのまとめ

白鷺遊舞は前回も紹介した技だが、これにも同様にコンビネーションに何種類かのバリエーションが追加されるようだ。ただ今のバージョンでは、2発目と3発目のパンチが連携になってつながらなくなってしまっているので、初めのLP、RK、同時押しで止めたほうがいいかもしれない。

刈脚流雲墜は前回と同じだがやはりスキは大きいので、使い所は追い打ちメインになるだろう。これも多少の追加が予定されている。



初めは同時押しで、ローキック…、



パンチとここまで、連続で。



ここがつながらんのだよ…。

やはり準はコンビネーションの多いキャラになっていくようだ。ただ全体的に攻撃力が低めに設定されていて、技の出が遅いのが気になるが…。

返し技、10連コンボについては、また次回以降で、コンビネーションの連続の有無に関しても確定しだい、取り上げていくので待っててくれ!!



追い打ちと起き攻めの両方に使えるぞ！

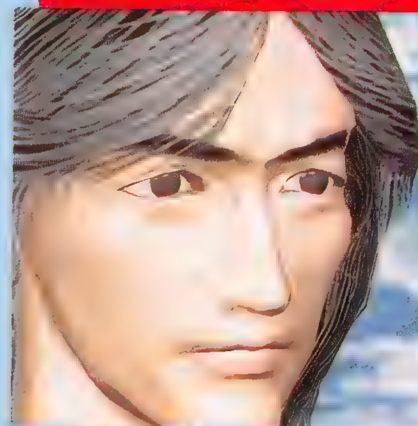
翠連勁（すいれんけい）	LP LP
霞掌拳（かしょうけん）	→LP
鬼殺し	RK RK →RP
真空刈脚（しんくうかりあし）	LK RK RK RK
刈脚流雲墜（かりあしりゅううんつい）	LK RK RK RK LK
流雲墜（りゅううんつい）	LK+RK
翠勁下蹴り（すいけいしたげ）	LP LK
槍連勁（そうれんけい）	LP RP
返し技	相手の攻撃に合わせて←LP+LK or RP+RK
白鷺遊舞（はくろゆうぶ）	LP+RK RP RK
霞蹴り（かすみげ）	→RK
紫雲二段蹴り（しうんにだんげ）	↓LK+RK
鬼首落し	→LK
刈脚白鷺遊舞（かりあしはくろゆうぶ）	LK RK LP+RK RP RK
翠連紫雲（すいれんしうん）	LP LP RK
泰山白鷺（たいざんはくろ）	LP+RK RP LP
翠連衝腿（すいれんしょうたい）	LP LP LK
翠勁刈脚（すいけいかりあし）	LP RK RK RK
竜車蹴り	←LK
竜車蹴り刈脚（りゅうしゃげかりあし）	←LK RK RK RK
竜車蹴り鬼殺し	←LK RP
泰山白鷺刈脚（たいざんはくろかりあし）	LP+RK RP LP RK RK RK
蛇回し	接近して RP+RK
腕十字固め	接近して LP+LK
鈴鐘割り	背後から接近して RP+RK or RP+RK

新キャラのポテンシャルは高いぞ!!

雷武龍（レイ・ウー・ロン）

足技の多いレイ・ウーロン、寝る!! 背を向ける!! トリッキーな技で相手を翻弄しよう。

担当：脱サラSHO



前回に続き新キャラの技を紹介していくわけだが、今回はレイ独特の技、寝る、背を向けたときの必殺技を中心に紹介していこう。

起き上がり、振り向き、各種技

★起き上がり技

起き上がり技といっても、大きくわけて2種類あって、**仰向け**と**うつ伏せ**があり、その状態によって出る技が変わる。

寝る状態にするにはいくつかのパターンがあり、立った状態からコマンドを入れる方法と、必殺技の途中にレバーを入れる方法、あとは技の終わりが自動的に寝る状態になる、といった感じで各種、仰向け、うつ伏せの違いがあるので、よく覚えていてほしい。


背向けと寝るの状態。


仰向けの頭が足もと。この状態をよく覚えておこう。

・後掃燕舞（仰向け状態）

立ち状態で出る技の後掃燕舞が、寝た状態からでも出るのである。

しかし寝た状態でも、仰向けでかつ、相手の脚もとに自分の頭がある状態でないと出ない。

でも**「その場コマンド寝」**がこの技を出す条件にピッタリなので、非常に使いやすい。

そのほかにも寝た状態からの技は多いらしいが開発中ということなので、少し待ってほしい。

★振り向きからの技

振り向き技は背を向けた状態からの攻撃すべてそうなのだが、ボタンを右か左に押すだけでも大きく変わるので、おおまかに紹介しよう。

・振り向き基本技

背身打（はいしんだ）

名前のとおりに振り向いてパンチ。

背身下掃打（はいしんかそうだ）

この下段パンチは、振り向き裏拳のような技で、しかも出し終わったときに、また背を向けた状態になるので、そこから別の技に変化したり、また下段パンチを出してもいいので攻めのバリエーションが増えそうな重要な技だ。


背身下掃打は、使える技の1つだ。

背身崩墜（はいしんほうつい）

振り向きからRPボタンで出るのがこのアッパー。

相手の前で、いきなり背を向けて、つられて投げにきたり、近づいてきた相手に当てよう。この技は相手が浮くので空中コンボにもつなげそうだ。


アッパー系は、浮かせてなんぼの世界。

背身腿（はいしんたい）

背向けでRKボタンで中段になる。ちなみにLKボタンだと上段キックになる。

振り向き後掃燕舞

背向け状態からでも、後掃燕舞が出る。

いろんな状態からでも出せる後掃燕舞だが、振り向きからの技が一番当たるので、どんどん狙っていきたい。

伏せ、背向け状態からの技はこんな感じだ。わかりしだいどんどん紹介していきたい。


振り向き下段から…、


この上段回し蹴り。当たれば2段技。

通常必殺技だ!!

・龍声下段脚

今回、レイの新しい手技からの連続技を紹介しよう。

この技は、拳を押し出しつつ4回出しながら進み、最後に下段蹴りを出す技。

技の出かかりから、パンチはすべて中段で1発入れれば、最後の蹴り以外はすべて当たる。しかも最後のボタンをLKからRKに変えることによって、


パンチ系が4発。ハイハイって感じで…、


最後に蹴りだ。

ハマリは必至！あふれる期待!!

天地を揺るがす超新作！



このあと蹴りが出て、



この蹴りが出る。揺震撃の上段蹴り。

蹴りが下段蹴りから、中段蹴りに変わり、相手のガードを上下に揺さぶれるので非常に強い。ちなみに最後に中段蹴りになるほうを、**龍声中段脚**という。

・揺震撃

上段回し蹴りから、上段蹴りを出す技。

この技は少し特殊で、2連続技なのに、1発目と2発目の間隔がすごく長い。

この技の使い方としては、1発目の上段回し蹴りを捨て技っぽい感覚で出し、反撃にくる相手の出鼻をくじくのに使いたい。

もっとも、初めの上段回し蹴りが当たってくれればそれはそれでいいのだけど…。

1発目が当たっても、連続技にはならないのが残念。

・虎蹲山

揺震撃の上段回し蹴りの後に下段蹴りになるのが、虎蹲山である。

使い方としては揺震撃とほぼ同じに捨てキックを出して、次の技を当てる形になるが、虎蹲山のほうが、最後の蹴りが下段で当たれば倒れるので、揺震撃を使うなら、虎蹲山を使ったほうがいいと思う。

この技は、虚と実だ!!

・狼牙虎蹲山

前回インスト技で紹介した、狼牙揺震撃の最後の蹴りが下段になる技。

狼牙系の技は、最初の1発目が当たれば4発目まで当たる連続技だが、なぜか5発目の上段、下段蹴りが当たらずに、スカッてしまう。

そこで、この5発目を当てるには、この狼牙系の技を、ガードさせたあとの2択攻撃にすることで技の使い方が広がってくると思う。

この技も、虚と実だ!!（意味がわかるかな?）

・旋風連脚（軸ずらし）

前回の技紹介で旋風連脚という、レイのあびせ蹴りみたいな技があると紹介したが、実はこの技は2種類の使い方があり、1つは当てるために、もう1つは軸をずらして技を



このように技がスカる。

当てないで次の技につなげようとする、いわゆるフェイント的な使い方ができる。

例えば、相手の近くで、軸ずらしの旋風連脚を使い相手の後ろに回る。

このとき、両キャラとも背を向け合っている状態であればベストで、当然のことながら、振り向き攻撃技を多数持っているレイのほうが優位になることは間違いがない。

この軸ずらし技は、まだまだ未知数の技で、これからいろいろと研究していきたいと思う技である。

・ガードされ技

レイの最も奇妙な技がこの、ガードされ技。

今まで、こんな感じの技はなかったので、この技を言葉で説明するのは非常に難しい。

まずこの技は、ガードされ技と言うより、**ガードさせ技**と言ったほうが正しいと思う。

技の出る条件が相手の近くであること、その状態でコマンド入力すると技を出す。



こんな感じで自動的にさばかれる。

しかし、この出す技はすべてガードされてしまう。

技は4連続技なのだが、ガードというより、受け流し、もしくはさばかれるといったほうがいいかもしれないが、そこは自分で理解してほしい。

じゃあこの技、全然使えないかというと、そうでもない。

この技は、ガードさせているとき、相手が何か技を出そうとしたら、自分の技が当たるのである。

あと、すべてガードさせた後は、相手にかならず背を向けるのである。背を向けるということは、レイの優位になることは間違いない。

いろいろ説明してみたが、ちょっとわかりにくいと思う。でもこの技は使えると思うのでぜひ使ってほしい。



終わりは、背を向けるので反撃のチャンス!!

投げ技については、多くは語れない。

しかし通常投げは2種類ある。1つは、相手の上に乗っかり蹴り飛ばす技。

もう1つは寝技のように、相手の後ろに回って首を絞めるという技だ。

どちらでもよいが、蹴り飛ばすほうはすごく距離が開き、走って追い打ちをかけられるので、使うならこちらの投げ。

レイの全体の攻め方として、振り向き技とトリッキーな技、虚と実を使った2択攻撃で勝負していく感じになりそうだ。技の攻撃力は強いほうなので、どんどん攻めていきたい。

寝る	⬇or⇩
跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）	寝た状態で（相手頭側）
跳ね起き（相手足側）	寝た状態で
仰寝後掃燕舞（ぎょうしんこうそうえんぶ）	寝た状態で（相手頭側）
背を向ける	⬅or⇦
背身打	背中を向け
背身下掃打（はいしんかそうだ）	背中を向け⬇or⇩
背身崩墜（しんしんほうつい）	背中を向け
背身腿（はいしんたい）	背中を向け
背刃落（はいじんらく）	背中を向け
背身後掃燕舞（しんしんこうそうえんぶ）	背中を向け⬇or⇩
後掃燕舞（こうそうえんぶ）	⇨
転身連咆（てんしんれんほう）	
旋風連脚（せんぷうれんきゃく）	
旋風連脚（せんぷうれんきゃく）	➡or⇨
龍声中段脚	⇨
龍声下段脚（りゅうせいげだんきゃく）	⇨
狼牙揺震撃（ろうがようしんげき）	⇨
狼牙虎蹲山（ろうがこそんざん）	⇨ ⬇
揺震撃（ようしんげき）	⇨
虎蹲山（こそんざん）	⇨ ⬇
虚環脚（きょかんきゃく）	
雷光段脚	➡
雷光中段脚	➡
弧流腿（こりゅうたい）	
落顔砕（らくがんさい）	背後から接近して or
綜爪牙（そうそうが）（ガードされ技）	⇨
衿締め（えりじめ）	接近して
飛空脚	接近して
払い倒し	⇨ ➡
妃睡鳥（ひすいちょう）	⬅
鳳凰旋風脚	妃睡鳥中に
鷹爪連脚（ようそうれんきゃく）	妃睡鳥中に
伏寝弧流腿（ふくしんこりゅうたい）	うつ伏せから（相手足側）
伏寝掃腿（ふくしんそうたい）	うつ伏せから（相手足側）
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⬇
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て
伏寝滑（ふくしんかつ）	うつ伏せから
巻暫連脚（けんざんれんきゃく）	（フェイント　フレーム）



私を一発屋と呼ぶなぁー!

ポール・フェニックス

崩拳も落葉も前のままで、それらが連携に組み込まれるとくりゃ～そら、強いわ!

担当：アディオスToshi

前回の記事でわかるとおり、旧キャラで最も大幅な変更を施されたのは、このポールだ。前回は新技中心の説明だったので、今回は鉄拳1からあった、基本となる技を中心に進めていこう。

新技への布告 基本技を知れ!

●巴投げ

一応、レバー操作が必要なコマンド投げ。

この投げ技自体、別にどうということはないのだが、レバーを後ろに引いて同時押し、というそのコマンドが実は今のところ"当て身"と同じなのだ。

ところでその当て身のスカリポーズの隙が、投げスカリポーズよりもでかい。したがって、巴投げスカリポーズ=当て身スカリポーズとなるので注意しておこう。



ピシューと吹っ飛ばした後は…、



走っていってスライディングだ。

●裏当て

相手を遠くに吹っ飛ばすことにかけては、恐らくNo.1のコマンド投げ。

決めた後は距離が開くので、走っていってスライディングで追い打ちをかけよう。

●双飛天脚

ステップして蹴り上げ。それを左右2度繰り出す。2発とも中段で、出るまでが遅く潰されやすい。

入れば相手が必ず浮くので、空中コンボが狙える。ガードされても反撃は受けない。

三宝龍の布石として使ったり、相手の起き上がり技をすかして当てにいくと有効。



間合いやタイミングはシビア。この後の空中コンボ。

●崩拳

ポールと言えばこれ。威力がずば抜けて高く、ガードさせれば反撃を受けないという高性能(中段)。この技を入れるために戦略を立てる、といっても過言ではないだろう。

レバーコマンドだけ入れればする"かがみダッシュ"も健在。かがみダッシュ→投げ、などとして2択を迫ろう。

カウンターで当たれば相手は遠くに吹っ飛ぶので、追い打ちはスライディングだ。



かがみダッシュは健在。コマンド入力の目安になる。



そして崩拳。今回もお世話になります。

●PKコンボ

立ちRPがキャンセルされLK(上段)につながる連続技。オートガードだろうと手動だろうと、ちゃんと連続になるぞ。しかし間合いが離れていると入らないこともある。

ダウンを奪えるので、近間での返し技(投げ以外)として使おう。

●PDKコンボ

立ちRPから、今度はしゃがみLKにつながる。オートでガードすると連続技になるが、手動だとならない。

ダウンは奪えないし威力は低いから、単体だと使えない。しかし、しゃがみ状態になることを利用して、落葉に連携させることを考えて使うといいだろう。

●落葉

下段から中段(葉桜)、最強の連携技にして連続技。ガードされると必ず反撃を受けるというのが欠点。

最初のRKだけ出すことも可能だから、まずはそれで相手の下段ガードへの反撃を様子見て、それから出すようにすると堅い。



この足払いだけ、というのも使えるか…。



やはりここまで入れたい。ガードされたら反撃は必至。

●あびせ蹴り

ひるみ技(中段)ではあるが、ニーナのニールキックとは違い、出した後ダウン状態(攻撃)にはならず、ひるみ中に確実に入る技はない。

普段の立ち回りでは使いにくい技だが、相手の起き上がりに重ねて、ひるませたら投げと中段技の2択に持ち込むといいだろう。



ポール独自のひるみ技はこれだけ。貴重っス。

●葉桜

鉄拳2のポールは恐らく、崩拳とこの葉桜からの連携が主戦武器となる。

コマンドの性質上、しゃがみ状態にならなければならないのが難だが、出るのは早いし判定も強い。いかにこの技を出していくかが、今後の課題となるだろう。



鉄拳2のポールはこれ、葉桜を中心に戦略を立てよう。

●岩石割り

その場で地面に拳を叩きつける、ダウン攻撃。

前作は立っている相手にも下段攻撃として使うことができたが、今作ではダウンしている相手のみにしかヒットしなくなった。

通常のダウン攻撃(↑RP)がヒット後距離が開くように

■8月27日に開催するお店■埼玉県戸田市　ジャスコ北戸田店ナムコランド　0484-22-4337■愛知県名古屋市　イエローハット　052-452-5602■愛知県名古屋市　アミューズメントキララ　052-951-2010■静岡県静岡市　プレイシティキャロットアピア店　0542-63-8604■岐阜県高山市　高山グリーンホテル　0577-34-6077■岐阜県羽島郡　ジャスコタウン柳津店　058-387-5911■岐阜県大垣市　ジャスコシティ大垣店　0584-74-7207■愛知県中島郡　グランドタマコシ祖父江店　05879-7-6182


中段をメインに使っていくのだ。


三宝龍は…、

なったので、こちらを使えば前作のように…と思いきや、ヒットした相手が吹っ飛ぶようになり結果は同じ。もうダウン攻撃→重ね崩拳という贅沢は夢か？


オ〜イ、吹っ飛ぶなやぁ〜。

●三宝龍（上・中・下段）

コマンドこそ違え、双飛天脚と同様の2段蹴り。多少ステップする距離が長い。三宝龍はそこから、蹴りを繰り出すコンビネーション技だ。

最後の蹴りは上・中・下段に選択でき、中と上を使い分けていけばいいだろう。ただし下段はヒットさせてもダウンは奪えない。

本来は連続技にはならないが、うまく三宝龍の2段目のみ当たれば、3発目も空中で当たり空中コンボになるぞ。

●瓦割り

いわゆる肘落とし。この技も葉桜同様、今作からは崩拳以外にも連携させられて、間違いなく使用頻度は高くなる。

まだ本決まりではない当て身について

前号から触れてきたが、ポールには当て身技がある。しかし現段階では性質やコマンドが本決まりではないため、はっきりとしたことはお伝えできない。

今わかっている限りでは、普通の投げよりも威力が高く、下段技以外のほとんどの技が当て身できる。

さらに絶命剣は無理だが、なんとジャックのギガトンパンチ（ガード不能技）まで取ることができた。

これからこの当て身については詳しく特集していくつもりなので、当て身マニアの人は心して待っていてくれ。

最後にポールの連携についても、前号でも説明したが、少し見やすく写真で今一度説明しておこうと思う。こんがらがっていた人は、ちゃんと整理しておこう。


無音（開発中）、完成バージョンではどうなるのか…。

腕取り逆十字	接近して∷
一本背負い	接近して∷
巴投げ	接近して∷⬅
裏当て	接近して⇨⇨∷
ワンツーパンチ	∷ ∷
双飛天脚	⇦∷ ∷
崩拳	⇩⇘⇨∷
PKコンボ	∷ ∷
PDKコンボ	∷⬇∷
落葉	しゃがみ途中∷ ∷
あびせ蹴り	⇨⇨∷
葉桜	しゃがみから⇦∷
岩石割り	しゃがみ途中∷
三宝龍（上段）	⇨⇨∷ ∷ ∷
三宝龍（中段）	⇨⇨∷ ∷ ⇨or⇦∷
三宝龍（下段）	⇨⇨∷ ∷ ⇩or⇦∷
瓦割り	しゃがみ途中∷
瓦割り崩拳	しゃがみ途中∷ ∷
瓦割り落葉	しゃがみ途中∷ ∷ ∷
葉桜崩拳	しゃがみから⬉∷ ∷
疾風	⇨➡∷
風牙	⬉∷
葉桜鉄騎	しゃがみから⬉∷ ∷
背落し	背後から接近して∷or∷
青嵐	⇩⬉∷
万星龍王拳	⬅∷
闇雲	⬉∷ ∷ ∷ ∷ ∷

ポールコンビネーション一覧

葉桜スタート


一発目の葉桜がカウンター！なら、ここまで連続技。威力激高！

中段 **葉桜崩拳**


鉄騎のみ入っても威力は低く、カウンターでも連続技にはならない。ガードされても大丈夫。

下段 **葉桜鉄騎**

瓦割りスタート


前作からあった連携。これもカウンターなら連続技。

中段 **瓦割り崩拳**


連続技にはならないが、落葉だから威力は高い。当然、ガードされると反撃を受けるぞ。

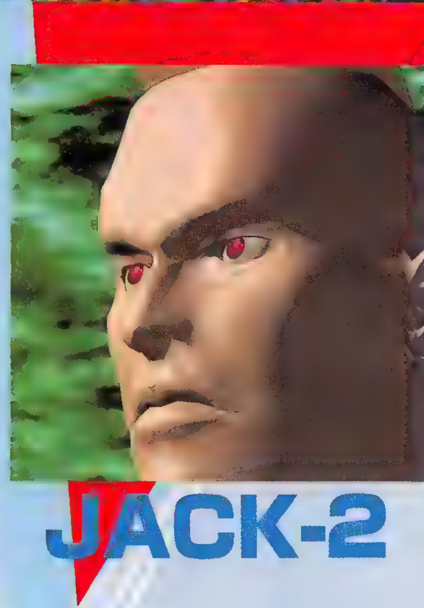
下段 **瓦割り落葉**

パワーで勝利をゲットせよ

JACK-2

インスト以外の必殺技をちょっとつっこんで紹介するぜ。

担当：KYASA夫ー2



鉄拳2になって新たなる技を覚えて帰ってきた〝JACK－2〟。

昔の技はすべて持っていて、使い方、攻撃力はほとんど変わっていないので鉄拳2でも強いぞ。

それでは継承技、新技を紹介しよう。

まずは打撃技を説明しよう。

●**ハンマーコンボ**

LPを3回押せば簡単に出る技。昔は1発目がヒットすれば3発全部ヒットしたが、2は1発目がヒットしても2発目がガードされるようになった。

しかし、この技は1発目が上段攻撃、2発目も上段、でも3発目は中段攻撃になっていて攻撃面においては弱くはない。

●**ダブルハンマー**

自分がしゃがんでいる状態のときに、レバーを離すと同時にLPRPを同時押しするとこの技が出る。

両手を組み合わせ、下から上に振り上げるのが1発目。その後すぐにそのまま振り下げるのが2発目だ。

攻撃判定は両方とも中段攻撃。しかし、2発目をガードされてしまうと少しスキがあるので注意。

●**ストレート、エルボーアッパー**

右手（RP）で素早いストレートを出し、そのまま流れるようにエルボーを相手のボディに入れ、よろめいたところに最後はアッパーだ。これが一連の動作である。

攻撃力はジャックにしてはやや低目で相手の動きを止めたいときなどに2発目まで出すのがよいだろう。

攻撃判定は上→中→中でどの部分もスキは小さく、しゃがまれていてもOKだ。

●**ヒッププレス**

この技は技名の通り、お尻でポーンと飛んでいく中段攻撃だ。



ヒッププレスはダウン攻撃として使えるんだ。

昔は相手がダウンしているところに追い打ちをして使っていたが、今回も使い方は恐らく同じでよいだろう。

●**その場しゃがみ**

名の通り、コマンド入力後にその場にちょこんと座り込んでしまう技？

使い方は基本的に相手の上、中段攻撃をかわすと思うのだが、これがまた超ムズカシイ。

●**ブラッドファン**

この技はヒッププレスが当たらずに座り込んでしまったときや、その場しゃがみで座ったときに使う技。



ヒッププレスが当たらなくてもフォローのブラッドファンがあるのだ。

自分が座ったと思ったらLPとRPを交互に押すと座ったままでブンブンと手を振り回して最高4発まで攻撃する。

攻撃判定は全部下段で昔みたいにその場ではなく、少しずつ前に進むので相手が近づいてきたら必ず出すようにしよう。

●**スイングLナックル**
スイングRナックル

自分がしゃがんでいて、その状態からアッパーぽいのを左、右、左と出すのがS、Lナックル。それとは逆に右、左、右と出すのがS、Rナックルだ。

この2つの技は最初⇩RP or LPのショートアッパーからつなぐことが可能だ。

使い方も全攻撃が中段攻撃でさらに自分はしゃがんでいるので相手もしゃがみがちに必ずなる。そこが狙い目だー

では継承技、投げ部門だ。

●**パイルドライバー**

鉄拳ジャックで最高のダメージを与えるのがこの投げ。

相手を持ち上げ、頭から落とすといういかにも痛そうな投げ技だ。与えるダメージは大きいが、その分コマンド入力がちょっと難しいぞ。



これがジャック最強の投げ「パイルドライバー」だ！

●**バックブリーカー**

プロレス技のバックブリーカーと同じ。攻撃力が低くコマンドもやや難しいために、見せ技の1つと言えるであろう。

●**ピラミッドドライバー**

この技もバックブリーカー同様で攻撃力なんかも一番弱いと思われる投げ技だ。

新たなる

それでは鉄拳2になってから新たに増えた新必殺技を紹介しよう。

●**ハンマーラッシュ①②③**

ハンマーラッシュは昔からあった技で、昔は下、下、中、中、中という攻撃しかなかった。それがハンマーラッシュ②だ。ちなみに①は最後の攻撃が下段になっていて超使える。③は最後が上段でちょっと使えないかもしれないぞ。

基本的に最後の攻撃を下段と中段で使い分ける2択攻撃として使うのが理想だ。

●**シザースメルトダウン**

パワーシザース（中段）を出したあとすぐに連続で同じ技（メルトダウン）を下段に出す。威力は弱いが基本となる攻撃の1つだ。



パワーシザース後に…、



ハイ、下段攻撃。Sメルトダウン。

●**シザースメガトン**

シザースメルトダウンは2発目が下段攻撃だがシザースメガトンは2発目の攻撃がメガトンパンチでなんと中段攻撃なのだ。

シザースメルトダウンと比べると2発目の技のスピードが少し遅めで返されやすいのだが、2択攻撃としてフル活用してもよい。

●**パンチコンボ**

自分がしゃがんでいる状態でLPRPを押すと下段パンチを



パンチコンボの1発目の下段パンチ…。



これが2発目だ。



ハイ、中段攻撃。Sメガトン。このように2択攻撃ができる。

■8月27日に開催するお店■石川県金沢市　プレイシティキャロット金沢店　0762-21-9457■兵庫県神戸市　プレンティ店　078-992-0161■兵庫県加西市　ジャスコ加西店　07904-3-0721■兵庫県三田市　えるむプラザナムコランド店　0795-65-7142■山口県宇部市　プラボ宇部店　0836-44-0700■島根県松江市　松江やよいデパート　0852-23-8411■島根県松江市　プレイシティキャロット島大前店　0852-27-6428■島根県出雲市　バラオランド　0853-21-4081■島根県浜田市　ニチイ浜田店　0855-23-6228■鳥取県米子市　てんまやパーク　0859-35-1352

出してから中段ストレートを出す。

与えるダメージは極めて低いが、最初の技が下段スタートなので結構使える。

ちなみに下段の1発目が当たっても2発目は当たらないので注意。

●すごいアッパー

技自体は通常技のアッパーとほぼ同じなのだが、それより少しリーチが長く、ヒットすれば必ず相手は宙高く浮くので、そこから空中コンボを狙うといった使い方が可能。

攻撃判定は中段攻撃でしゃがみガードは不可。

攻撃力もほかと比べると少し高めなので相手のスキを見て使おう。

●コサックコンボ

昔のジャックでもおもしろい技がいくつかあったが、鉄拳2になってさらに笑える技がこのコサックコンボだ。

ロシアのコサックダンスがモデルで(誰が見てもわかる)チョンチョンと下段攻撃を最高6回まで出せる。

この技はコンボと書いてあるが、1つもつながることはない。しかし、ガードされても返されにくく、ダウンしている相手に追い打ちとして使えたりもして、すっげー笑えるぞ。



「ハイ、コサック、コサック～」

●座り込み→ジャンプ

この技はその場しゃがみ(LP RP同時押し)をしてからすぐにレバーを上へ入れると、座った瞬間にチョンと小ジャンプする。

使い方は恐らく、上段攻撃をよけてからその後の下段攻撃をよけるといった、超見せ技なのだろう。

きっとほかにも使い方があるだろう。



まず、その場に座り…、



それっジャンプ。ん!?使えるのか?

●その場しゃがみ後ろ攻撃各種

ヒッププレスやその場しゃがみの座っている状態のときにレバーを後ろに入れてRK or LKボタンを押すと、座り状態から後転もしくは前転をして中段攻撃を出す。

それとは違うやり方で同じ状態からレバーを後ろ斜め下に入れてLK or RKを押すと下段蹴りを出すのである。

では新投げ技を紹介しよう。

前回の紹介で書いてあるが、まず1つがカタパルトスルー。

この投げはおすすめだぜ。

そのほか増えたのが背後投げ。これも発売されたらぜひ見てほしい。

ほかにもヘルプレス(LP LK同時押し)の後にさらにコマンドで追い打ちなどもあるぞ。



チョコンと座って…、

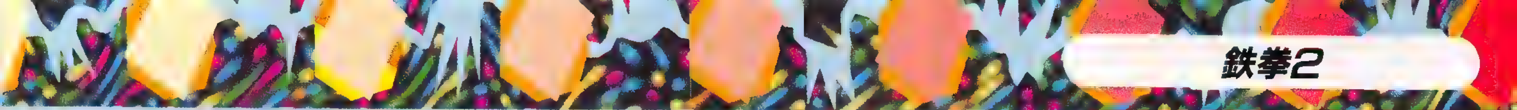


⇦LKを入れると後転し…、



近づいてきた相手はドカン。

リフトアップスラム	接近して
ヘルプレス	
パイルドライバー	接近して⇧⇨
バックブリーカー	接近して⇩⇧⇦
ピラミッドドライバー	接近して⇩⇧⇨
スプリングハンマーパンチ	ダウン中
マシンガンナックル	⇧⇧
ストレートエルボー→アッパー	
ハンマーコンボ	
ダブルハンマー	立ち上がり途中or
スイングLナックル⇧からつながる	しゃがみ前進し始め
スイングRナックル⇧からつながる	しゃがみ前進し始め
メガトンパンチ	⇦⇧⇩⇧
パワーシザース	➡or⇨
ヒッププレス	⇧
ワイルドスイング	しゃがみから⇨
ギガトンパンチ	⇦⇧⇩⇧⇨(レバー回転)
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後
ブラッドファン	その場しゃがみやヒッププレス後
その場しゃがみ	
ハンマーラッシュロー	⬇
ハンマーラッシュミドル	⬇⬋
ハンマーラッシュハイ	⬇
ブラボーナックル	⇩
シザースメルトダウン	➡or⇨
シザースメガトン	➡or⇨⬋
メルトダウン	しゃがみ中
前転起き上がり左または右中段蹴り	座った状態から➡or
前転起き上がり左または右下段蹴り	座った状態から⬋or
後転起き上がり左または右中段蹴り	座った状態から⬅or
後転起き上がり左または右下段蹴り	座った状態から⬉or
メガトンスィーブ	⇦⇧⇩⇧
メガトンストライク	しゃがみ中
フェイスバッシャー	ヘルプレスが決まったあと
デスシュート	背後から接近して
カタパルトスルー	⬋
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中
シット・ジャンプ	その場しゃがみ中に⬆
コサックサンボ	⬉



新しい投げ技も追加

ニーナ・ウィリアムズ

連続技が少ないのが気になるが下段へつなぐコンビネーションは充実。

担当：がっちん



NINA WILLIAMS

鉄拳2のニーナに関しては、今回で2回目となる。前回はインストラクションカードに載っている技を紹介したが、前作からの継承技を含めた、それ以外の技を今回見てみよう。

今回の記事で取材できたバージョンでは、まだまだ完成版ではないものの、残り全部の技を出せることになった。

もちろん、今回以上の技が追加されるのは100%間違いない。だが、とりあえず我慢してくれ。

新投げ技も登場

鉄拳2では新しい投げ技が加わっている。より多くのダメージを与えられるので狙っていこう。

●抱え込み肘打ち

単発の投げ技としては最大の威力を誇る。今回から前へ間合いを詰めてから投げのモーションが現れるようになった。そのため、つかみやすい感覚はあるが相手の技のスキに投げるのは難しくなっている。



コマンド入力が完成すると…、



前にダッシュして投げモーションが出る

●首刈り投げ

相変わらず「ヒャー」と声を発しながら投げる。そのあと、相手との間合いが離れてしまうため意識的に使うことは少なかった。今回は、踏みつける追い打ちもあるため、利用価値大か。



首刈り投げは遠くへほうり投げる。

●掌握

すでに有名になっている、ニーナサブミッションスペシャルのスタート部分。このあとにさまざまな技へと発展していく。



コマンドのみだとニーナはホバーリングする。

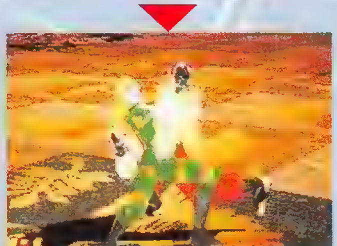
また、ボタンを押さずにコマンドだけ入力すると、ニーナはホバーリングを行う。ホバーリングとは、ポールの崩拳や三島一族の風神拳のように、しゃがみながら前へ移動する動作で上段攻撃をかわしながら…という戦略が成り立つ。



掌握でつかんでから…、

●居反り肘落し

通常投げである居反りにコマンド（ボタンのみ）を付け加えて発展させたもの。



形を変え…、



さらにつかむ。カッコイイぞ。

ハマりは必至！あふれる期待!!
天地を揺るがす超新作！

ちょうど、鉄拳のプレステ版のみで使用可能だったアーマーキングのスタイナーのようなノリ。使いこなすとマニアックに見えるぞ。

入力のタイミングは4つの動作でひとつと考えてよい。ドンドン入力してしまおう。



居反りはショルダースルーのような投げだが…、



そのまま後ろへドスッ。

スキの少ないコンビネーションを使いこなせ

●**トリプルスマッシュ**

本来は連続攻撃のはずだが、レバーを後ろに入れてガードする（鉄拳2ではニュートラルでもガードする）と、最後のキックがつながらない。

ニーナの生命線ともいえる技だけに発売版ではどう変わっているか気になるところ。

●**ダブルスマッシュ**

2発だが、威力はトリプルスマッシュと同じ。連続攻撃になる条件もトリプルスマッシュと同じ。

●**PKコンボ**

最後の蹴りが左足になる。相手はダウンしないが、スマッシュ系より威力は高い。しかし、連続になる条件もスマッシュ系と同じなので必ず入る（相手による）とは限らない。

●**PDKコンボ**

最後が下段になっているのでガードしにくい。ガードされてもスキが少ないので多用しよう。

●**ニールキック**

地上戦、追い打ちにと活躍してくれる。前作では、ガードされれば必ずニーナの蹴り（左右とも）が入ったが、今回はLKのみ入ることがある。

入る条件は、遠間でニールキックをガードさせた場合のみ。ちょうど倒れこむ瞬間あたりがベスト。今回は間合いを考えて使っていこう。



このくらいの距離でガードさせておけば…、



起き上がり下段キック（LK）が当たる。

●**レイプキック**

しゃがみパンチ→トゥキックの2段攻撃。多少入力が難しくマイナーな技だが、実は結構な強さを持っている。

●**ボーンカッター**

突進系の跳び蹴り。もちろん中段判定の攻撃だ。相手にガードさせると「ひるむ」ので大きな反撃は受けづらい。

ちなみに、技を出したあと自分はダウン状態になる。

CPUのニーナがこちらの起き上がりに使ってくる。

●**ハンティングスワン**

ニーナ唯一のガード不能技。威力は全キャラを通しても高いほうだが、何ぶん当てるのは至難の業。適当に出してみて当たればラッキーというのが現状。今回もタイムアタック用の技か？

新技を使いこなそう

●**左パンチ→右下段キックコンボ**

PDKコンボの左右逆バージョン。これといって意味はないが、このようにボタンをつなげても出るので使いやすさが増している。

●**左ハイキック→右ハイキック**

最初の左ハイキックがヒットすれば相手はダウンする。ただの生蹴りを出すよりはこちらを使おう。



右のハイキックから…、



左のハイキックへ。どちらも上段だが振りは早い。

●**右ハイキック→左ハイキック**

この系統の技では一番素早く繰り出される。しかし、相手がガードのときレバーを後ろに入れられると2段攻撃にはならない。

●**しゃがみ左キック→右キック**

下段攻撃から始まるので使いやすい。ただし、この攻撃もレバーを使ってガードされると2段にならない。

これらの技は中段が含まれていないので、やや使いこなすのが難しいか。

その後の新技に期待

今回のバージョンでは、数多くのコンボ技があるものの相手がレバーを後ろに入れてのガード（レバーニュートラルでもガードするが、この場合は連続技になる）をされると、ほとんどの技が連続攻撃にならない。

完全に連続攻撃となるのはフラッシュコンボとラピッドキックコンボの2つのみ。パンチからスタートするPKコンボなどは一切つながらない。

このままの状態であれば、前号で紹介した連撃双掌破あたりが頼りになる技である。

次のバージョンの新技にも注目したい。



やはり使えそうなのは、ワンツーパンチからの…、



双掌破か。

居反	接近して RP+RK
四方投げ	接近して LP+LK
抱え込み肘打ち	接近して ⇖⇖ LP
首刈り投げ	接近して LP+LK ➡
掌握（しょうあく）	接近して ⇩⇖⇨ LP+RP
首刈十字固（くびかりじゅうじがため）	掌握中 LK RK LK LP+RP
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）	掌握中 LP LK RP LP
裏門鷹羽絞（うらもんたかばじめ）	立逆脇固中 LK LP RK LP+RP LP+RP
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立逆脇固中 RP LP LK RK LP+RP
ワンツーパンチ	LP RP
双掌破（そうしょうは）	⇨⇨ LP+RP
トリプルスマッシュ	LP RP RK
ダブルスマッシュ	RP RK
PKコンボ	RP LK
PDKコンボ	RP ⬇ LK
ニールキック	⇨⇨ RK
フラッシュコンボ	⇖ LK LP RP
ラピッドキックコンボ	⇖ LK LK LK RK
アッパーストレート	⇖ LP RP
ハンティングキックコンボ	⇙ RK LK RK
レイプキック	立ち上がり途中orしゃがみ始め LP RK
ボーンカッター	⇨⇨⇨ LK
ハンティングスワン	⇖ LP+RP（⇧⇧でキャンセル）
リードジャンプ&スピンキック	LP ⬇ RK
飛びつき前方回転三角締め	背後から接近して LP+LK or RP+RK
居反肘落し（いぞりひじおとし）	接近して RP+RK LP RP LP
居反肘落し脇固	居反肘落し中に RP LP LK
レフトハイ&ライトハイキック	LK RK
ライトハイ&レフトハイキック	RK LK
シットスピン&ライトハイキック	⬇ LK RK
ジェイルクラッシュ	LP（⇖LP）RP ⬇ LK RK
セメタリークラッシュ	LP（⇖LP）RP ⬇ LK RP
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	LP（⇖LP）RP ➡ LP+RP
ニールエッジコンボ	LP(⇖LP)RP⇧(or⇗or⇖)LK
レッグブレイクコンボ	⬇or⇩ LK RK LK
ディバインキャノン	⇖ LK
スライサー	⇖ RK
ディバインキャノンコンボ	⇖ RK LK

設定資料を特別公開!

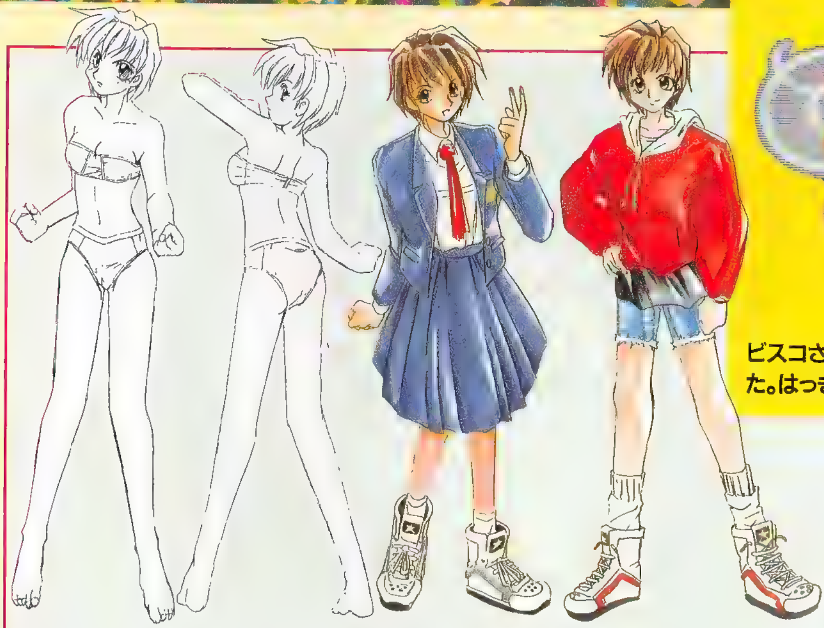
恋こいしましょ

スーパーリアル麻雀

©1995 VISCO CORP.

ビスコさんに無理を言って、設定資料&セルを入手した。はっきり言ってほかでは見られないぞ!

担当：M.D.S.-J★笹岡



酒井夏美

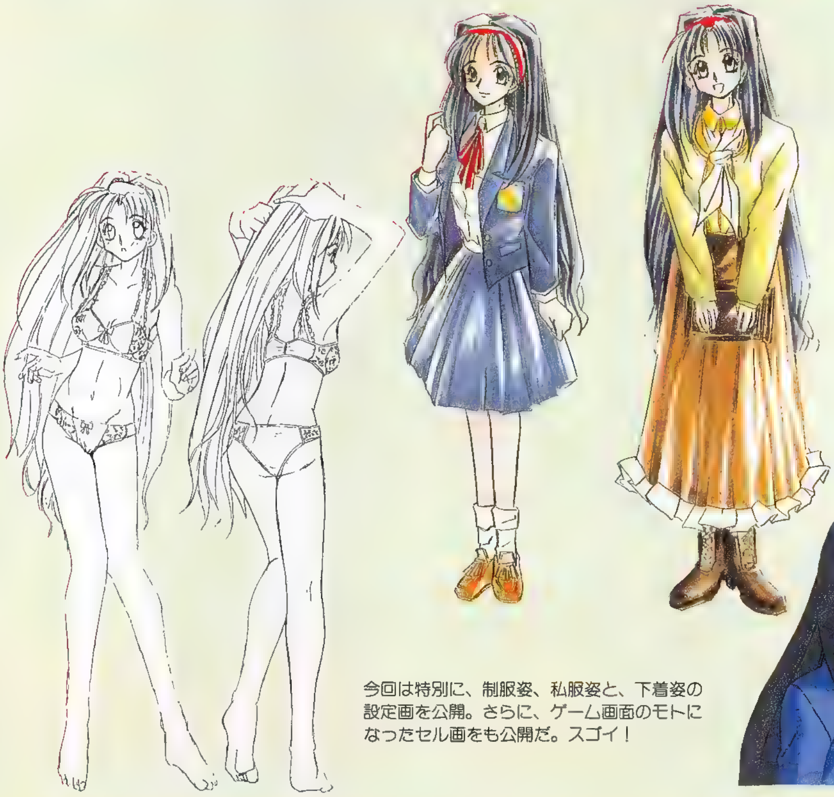
夏美ちゃんはモロ体育会系。普段は見られないシューズがGOODだね♡



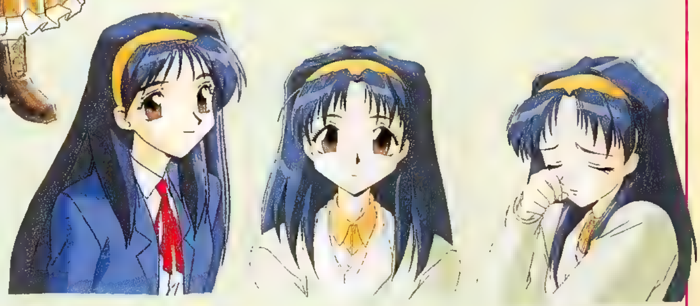
生年月日：1978年12月14日（射手座）
スリーサイズ：B86W57H85
出身地：横浜
趣味：NBA観戦
好きな色：赤・青
特技：スポーツ全般
得意科目：体育
委員会：体育委員会
将来の夢：スキューバダイビングのインストラクター
血液型：O型
愛称：ナツミ
家族構成：父・母・兄
好きな食べ物：さんまの開き
好きな歌手：JUDY AND MARY
体の好きな部分：HIP
苦手科目：数学

夏目由加梨

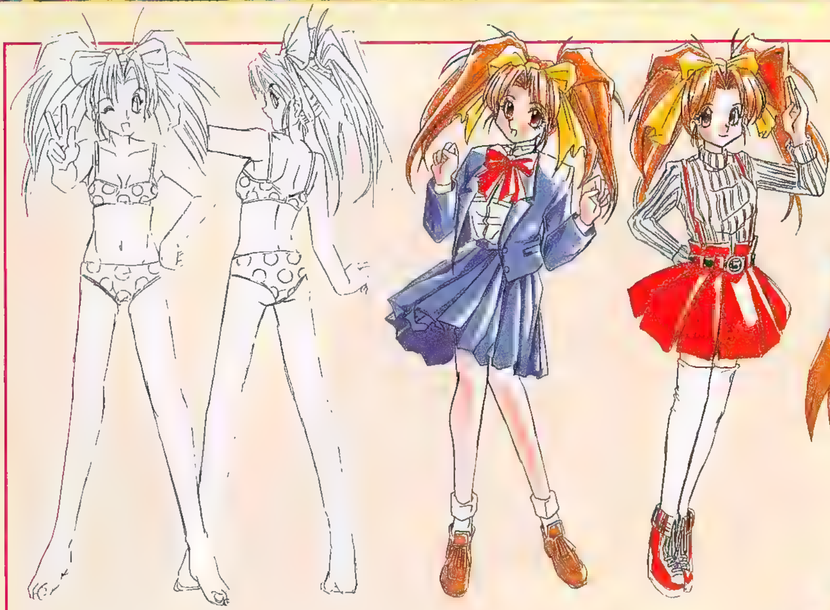
生年月日：9月12日（おとめ座）
スリーサイズ：B83W57H84
出身地：札幌
趣味：美術館めぐり
好きな食べ物：信州そば
好きな色：オレンジ・紺
好きな歌手：ドリカム
特技：バイオリン
体の好きな部分：髪の毛
得意科目：国語・社会
苦手科目：体育
委員会：学級委員
将来の夢：温かい家庭をもつこと
血液型：A型
愛称：ユカ
家族構成：父・母



今回は特別に、制服姿、私服姿と、下着姿の設定画を公開。さらに、ゲーム画面のモトになったセル画をも公開だ。スゴイ！



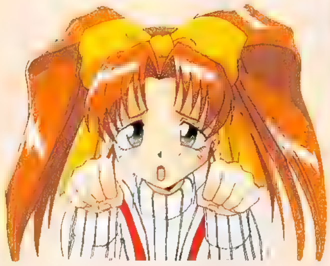
西田みか



みかちゃんは、アイドル歌手を目指しているらしい。このへんのストーリーに関する資料もあるので、次の機会にでも。



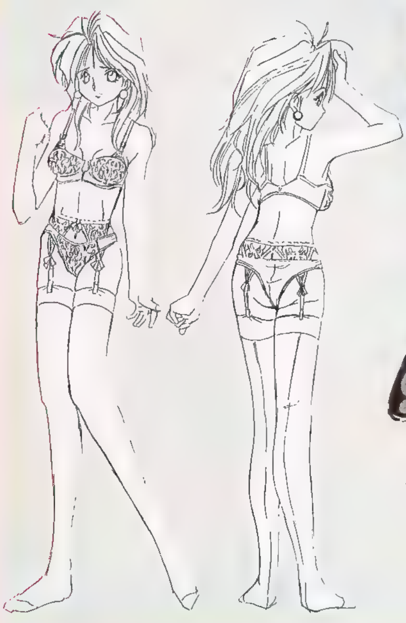




生年月日：3月25日（おひつじ座）
血液型：B型
スリーサイズ：B79W56H82
愛称：みかりん♡
出身地：浅草
家族構成：父・母・弟
趣味：ぬいぐるみ集め
好きな食べ物：ショートケーキ
好きな色：赤・ピンク・黄色
好きな歌手：mc.A.T
特技：書道（有段者）
体の好きな部分：かわいい顔よ
得意科目：なし
苦手科目：全部
委員会：みんなからやめたほうがいいよって言われています
将来の夢：アイドル歌手

岸辺理香子

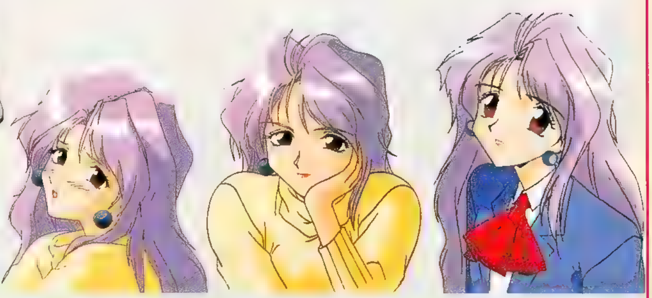
趣味が温泉めぐりという、変わった一面を持つお嬢様。大人っぽい下着が良好。





生年月日：2月9日（水瓶座）
血液型：AB型
スリーサイズ：B89W58H84
愛称：リカコ
（西田みかだけはりかちゃんと呼ぶ）
出身地：青山
家族構成：父・母・兄・姉
趣味：温泉めぐり
好きな食べ物：懐石料理
好きな色：GOLD
好きな歌手：小沢健二
特技：ピアノ
体の好きな部分：全部
得意科目：英語・数学・理科
苦手科目：なし
委員会：風紀委員
将来の夢：スチュワーデス

次回で4人のサイドストーリー的なものも公開する予定だ。今回載せ切れなくて申し訳ない。次回に期待。




BANPRESTO
ぴっくる
ぴっくる
ゾム
ピピ
モコ
ガババ
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111


METRO
ぷるるん
ぴっくる消して
お宝しただけ!
す〜ぱ〜ぴっくる
お宝
ぴっくる
ぴっくる
DEAD LOCK
© 1995 METRO CORPORATION. © BANPRESTO 1995 MADE IN JAPAN
いよいよ近日発売!
業務用ビデオゲーム

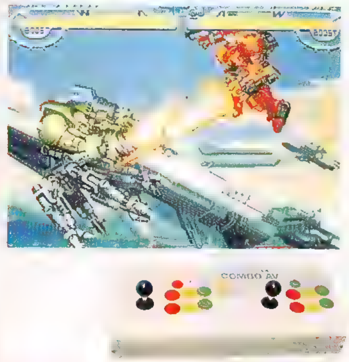
特選基板大放出編

読者プレゼント!!

おかげさまでゲーメストも通巻150号を迎えたぞ!!そこで通巻150号を記念して合計150名様にドーンとプレゼントをあげちゃうぞ。

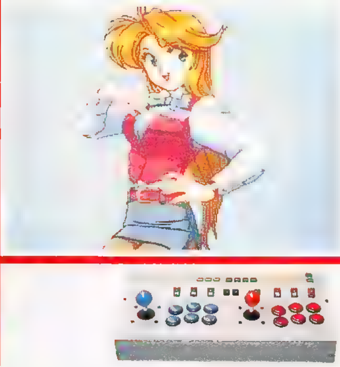
1 コンボAV+サイバーボッツセット(1名)

ボッツとコンパネをセットで。家で好きなだけデビロット姫を使ってくれ!!



2 パナツインロング+美少女雀士スーチーパイ(1名)

コンパネとスーチーパイをセットで。園健マニアなあなたに。



3 ボードマスター+極上パロディウスセット(1名)

極上パロとコンパネをセットで。フルパワーUPノーミスクリアを目指せ!!



4 ベガ9000デラックス(1名)

今日から君もアーケーダー。



5 AV8000TB&AV5000(1名)

各種ゲーム機のコントローラーとしても使用できます。



6 ヴァンパイア ハンター(1名)

あなたの家にアニタ様が……。



7 キャプテンコマンドー(1名)

カプコンのお約束横スクロールアクション。



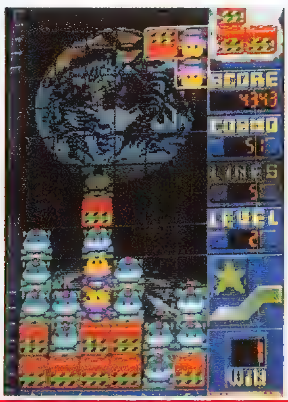
8 コットン(1名)

ホウキが似合う女は響子さんとこいつだけ!!



9 コズモギャングザパズル(1名)

たまにやるパズルゲームは面白いぞ!!



10 究極戦隊ダダンダーン(1名)

田渕氏は小鉄のコスプレをしないらしいぞ。

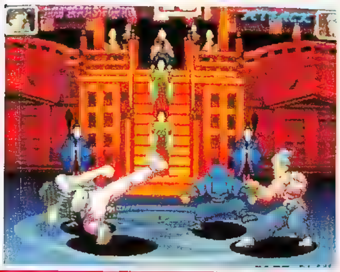


11 ギャラガ(1名)

永遠の名作をあなたに。

12 豪血寺一族2(1名)

豪血寺外伝に備えろ!!



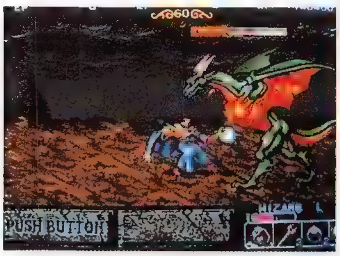
13 ゴールデンアックス(1名)

スコアだけじゃなく偏差値も上げろ!!



14 ザ・キング・オブドラゴンズ(1名)

カプコンの名作横スクロールアクションだ。



15 ナイツオブ・ザ・ラウンド(1名)

ザ・キング・オブドラゴンズとかのシリーズだぞ。



ゲーメスト通巻150号記念

ドカンと持ってけ!!

合計150名超特大

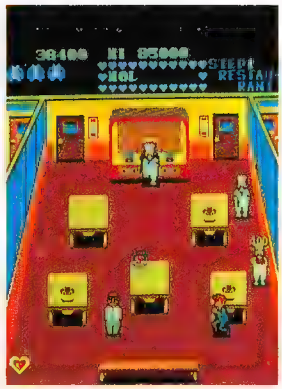
16コズモギャングザビデオ(1名)

敵キャラが人をなめきっていてムカツクぞ!!



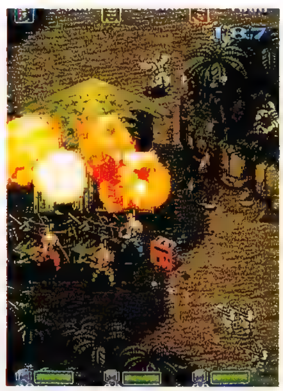
17新入社員とおる君(1名)

ゲーム大事典でもおなじみ。



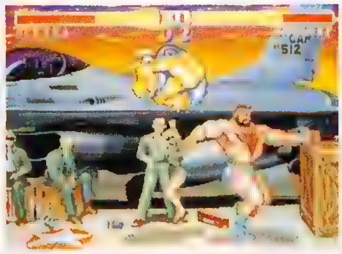
18戦場の狼Ⅱ(1名)

カプコンのタテスクロールアクションてなんかなつかしいよね。



19ストリートファイターⅡターボ(1名)

たまにはターボもいいかもしんない。



20スーパーストリートファイターⅡX(1名)

スーパーコンボの練習じゃあ!!



21ゼビウス(1名)

カウンターストップを目指せ!!



22テラクレスタ(1名)

科学忍法火の鳥だ!!

23レインボーアイランド(1名)

似てないけどバブルボブルの続編なのよ。

24テトリス(1名)

落ちモノパズルゲーといったこれだよね。



25戦国エース(1名)

男だったら黙ってアインを使え!!



26魔法大作戦(1名)

ガインのホーミング弾でクリアせよ。



27ネビュラスレイ(1名)

ポリゴンみたいでポリゴンじゃない。



28ファイナルファイト(1名)

ソドムはムチャクチャ強いぞ。



29魔界村(1名)

なんでパンツ1丁でデートすんの?



30USネイビー(1名)

戦闘機が潜水艦を撃沈するゲームはこいつだけ。



応募方法

188ページにあるアンケートハガキに、欲しい品物の番号と名前を１つだけ記入して送ってください。締め切りは、８月30日です。

まだまだ続くぜ!! 超特大読者プレゼント ゲーメスト編

48 ゲーメストワールドvol.１（４名）



45 ゲーコミCONTINUE?（５名）



44 ゲーコミ学園の守護者（５名）



31 コミックゲーメストバックナンバーセット（１名）

（コミゲ94年６月号〜95年７月号）



49 ヴァンパイア ハンタービデオセット（２名）

（ヴァンパイア ハンターダークストーカーズバトル、ヴァンパイア ハンターダークストーカーズリベンジ）



47 ストⅡ波動拳の謎（５名）



46 真侍魂の謎（５名）



33 ネオジオギャルズセット（２名）

（ネオジオギャルズアンソロジー①、②）



32 ゲーコミ龍虎の拳セット（２名）

（龍虎の拳、龍虎の拳２①、②）



51 ビデオキングオブファイターズ'94（３名）



50-B ビデオバーチャファイター２（３名）



50-A ビデオ餓狼伝説３（３名）



35 ゲーコミ４コマセット（２名）

（スパⅡ４コマ、豪２４コマ、キンファイ４コマ）



34 スーパーリアル麻雀セット（２名）

（PⅣ、PVアンソロジー、謎本）



53 ムックシューターセット（２名）

（増刊極上パロディウス、ムックダライアス外伝）



52 ストⅡ増刊セット（２名）

（増刊ストリートファイターⅡ、ストリートファイターⅡダッシュ、スーパーストリートファイターⅡ、スーパーストリートファイターⅡX）



37 ゲーコミコットン（５名）



36 謎本セット（２名）

（餓狼３の謎、ハンターの謎、豪２の謎）



56 ムック女キャラセット（２名）

（増刊ギャルズアイランド３、ムックスーパーリアル麻雀PV）



55 ムック格ゲーセット（２名）

（ムック豪血寺一族２、ギャラクシーファイト）



54 ムックバーチャ２セット（２名）

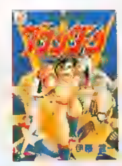
（ムックバーチャファイターⅡ Act１、Act２）



39 ゲーコミ魔法大作戦（５名）



38 ゲーコミ究極戦隊ダダンダーン（５名）



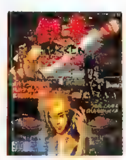
59 ムックヴァンパイアハンター（５名）



58 増刊スーパーストリートファイターⅡX（５名）



57 ムック鉄拳（５名）



41 ゲーコミキングオブファイターズ外伝（５名）



40 ゲーコミヴァンパイアハンター４コマ（５名）



62 増刊ワールドヒーローズ２JET（５名）



61 ムック真サムライスピリッツ完全版（５名）



60 ムックキングオブファイターズ'94（５名）



43 ゲーコミ豪血寺一族（５名）



42 ゲーコミSSディッガー（５名）





みんなで創るゲーム投稿誌
GAMEST WORLD
ゲーメストワールド
巻頭カラー特集16ページ
カプコン開発者による「ストリートファイターZERO」全キャラクター描き下ろし&開発秘話は見逃せない!!
「ストリートファイター」シリーズ
特集カラー
「ロマンシング サ・ガ」シリーズ
人気のキャラクターがみんなのイラストで登場!
イラスト一挙公開!!
表紙はワ・タ・シ
大阪府・えだやんさんの
次はア・ナ・タね♡
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」「ヴァンパイア ハンター」
「鉄拳」「真サムライスピリッツ」をはじめ、大人気ゲームが目白押し!!
Vol.2は大好評発売中!!
定価540円　発行:新声社
24時間年中無休で投稿大募集中!!　あて先　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社 ゲーメストワールド各コーナー係

ゲーメストEX絶賛発売中!! 近くの書店へGOだ!!

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊GAMEST EX

プレイステーション、サターン、
3DO、PC-FX、NEO-GEO CD
などの新世代マシンの最新ラインナップ、
ゲーム攻略をこの1冊にまるまる完全掲載!!

好評発売中
定価550円

巻頭大特集

バーチャファイター2
Dの食卓2／鉄拳2







徹底大攻略

エースコンバット／天外魔境　電脳絡繰格闘伝／テーマパーク／ナイトストライカー／アークザラッド／GEX／機動戦士ガンダム／アクアノートの休日／バーチャファイターリミックス／グレイテストナイン／グランチェイサー／バーチャルバレーボール／リターンファイアー／デイトナUSA／悟空伝説／ぐっすんおよよ／キングスフィールドII／ワールドヒーローズパーフェクト

新作大紹介

リグロードサーガ／ヴァンパイア／ポリスノーツ／ときめきメモリアル～Forever with　you／クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻／Zero Divide／3×3EYES～吸精公主～／ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／闘神伝S（仮称）ほか

読者参加ページおたより募集中

- フリートーク
- ゲームに関する思い出
- 街で見かけた変なゲーマー（写真同封）
- 思い入れのあるゲームについての熱い叫び
- プライベートお悩み相談
- ゲームに関するウワサ&ジンクス
- ゲームキャラのコスプレ（写真同封）
- ゲームに関する手作りアイテム（写真同封）
- ゲームイラスト（カラー、白黒どちらも可）

おたよりは随時大募集中！
採用者には会員証を発行、
オリジナルテレカをプレゼント！

宛先は、
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル4F
新声社　ゲーメストEX編集部
『読者参加コーナー係』まで

夏休み特別企画

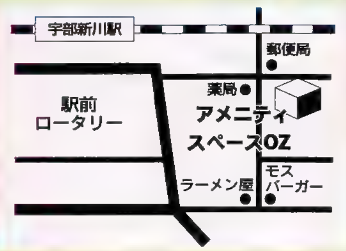
ゲーム宅配便

SUMMER SPECIAL サマースペシャル

8月の巡礼地決定!!
九州、北海道、大阪で燃え尽きるぜ!!

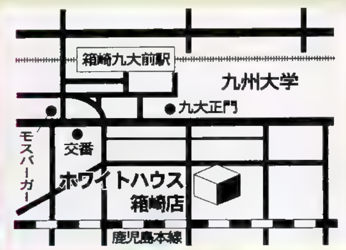
in 九州

8/4(金)



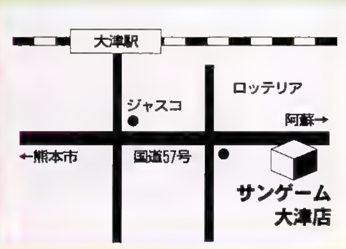
アメニティスペースOZ start 17:00〜
山口県宇部市松島町16-25 ☎0836(22)6131
参加ライター：ぴぐ、K-TAN、M.I、やっちゃん
対戦ゲーム：ストゼロ、V.F.2

8/5(土)



ホワイトハウス箱崎 start 18:00〜
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 ☎092(641)9415
参加ライター：ぴぐ、K-TAN、M.I、やっちゃん
対戦ゲーム：V.F.2

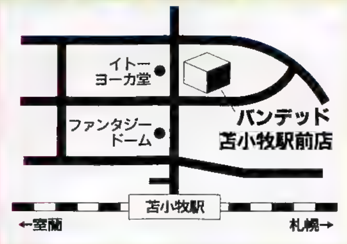
8/6(日)



サンゲーム大津 start 13:00〜
熊本県大津町引水字西鶴58-3 ☎096(293)1795
参加ライター：ぴぐ、K-TAN、M.I、やっちゃん
対戦ゲーム：ストゼロ、V.F.2

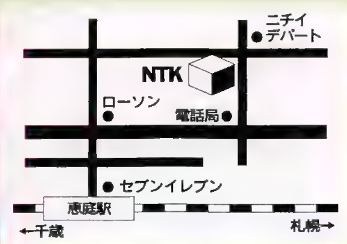
in 北海道

8/18(金)



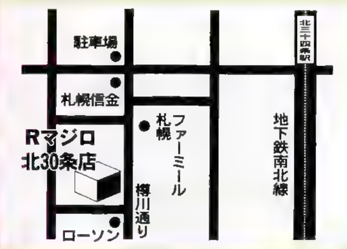
バンデッド苫小牧駅前店 start 19:30〜
北海道苫小牧市木場町1-10-13 ☎0144(35)5757
参加ライター：キャサ夫、ハマー、がっちん、SHO
対戦ゲーム：V.F.2

8/19(土)



NTK start 18:00〜
北海道恵庭市本町113 ☎0123(33)2271
参加ライター：キャサ夫、ハマー、がっちん、SHO
対戦ゲーム：V.F.2

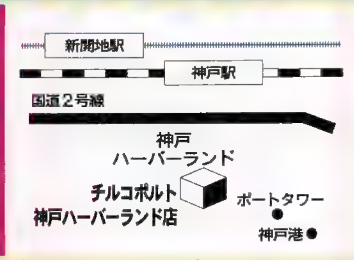
8/20(日)



Rマジロ北30条店 start 14:00〜
北海道札幌市北区30条西5丁目 ☎011(736)3252
参加ライター：キャサ夫、ハマー、がっちん、SHO
対戦ゲーム：V.F.2、K.O.F.'95

in 大阪

8/25(金)



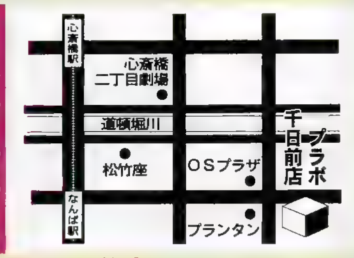
チルコポルト神戸ハーバーランド店 start 14:00〜
兵庫県神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク内 ☎078(360)0744
参加ライター：いなりん、C・LAN、アディオスToshi
対戦ゲーム：ストZERO

8/26(土)



コスモタワーイベント広場 start 14:00〜
大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16コスモタワー1F
参加ライター：いなりん、C・LAN、アディオスToshi
対戦ゲーム：ストZERO

8/27(日)



プラボ千日前店 start 14:00〜
大阪府大阪市中央区千日前2-9アムザ1000 2、3F ☎06(634)7031
参加ライター：いなりん、C・LAN、アディオスToshi
対戦ゲーム：鉄拳2

＊ゲーム大会に関するお問い合わせは、各ゲームセンターまで。問い合わせ電話は失礼のないようにね。

CON コンスポ SPO

プレイステーション ZOOM 8月25日発売 5800円(税別)

いやーんサイバー

ZERO DIVIDE

©1995 ZOOM ALL RIGHTS RESERVED

プレステお馴染みの3D格闘ゲーム。ビームは出ないがドリルはあるぞ。

電脳3D格闘だ

近未来のコンピュータネット内を舞台にした3D格闘ゲーム。それがこの「ZERO DIVIDE」だ。

プレイヤーは、各国の技術陣を代表してネットにアクセスした技術者として、8タイプのロボットのうち一体を選び、すべての敵を倒して、塔の中心部へたどりつかなくてはならない。

ハッカーたちが生み出した攻性プログラム（プレイヤーキャラクターともなるロボット）は、基本タイプのZERO、サソリのようなフォルムを持つTAU、グレネードとアーミーナイフで武装したWILD3など、どれも欲しくてうずうずきてしまう奴だらけ。

いや、欲しがってどうする。

操作方法は、VFと同じくガード、キック、パンチの3つのボタンによるもの。必殺技のコマンドも同様に、VFと似た感じのものが多いので、初めてでも安心。しかもガードキャンセルなんかもあったりするのだ。

よって、プレイはパッドで



右のEOSは、柔術を操る接近戦タイプ。





唯一飛び道具を装備したワイルド3。グレネードは追い打ちにも使える。



ぶら下がるの図。ちなみに、ゲージの横の表示は、ボディの破損状態。

SFC メサイヤ 8月下旬発売 価格未定

兄貴道を極めよ!!

超兄貴～爆烈乱闘編～

©NCS

兄貴道、それは遠く険しい。しかし道を極めし者には、限りない肉体の至福が待っている。

超兄貴、そのシリーズは多くの青年を魅了してきた。そして今、肉と肉とのぶつかりあいに愛があると信じる青年のために、あの兄貴が対戦格闘ゲームとなって帰ってきた！

ああ、強引なプレストーリー

ビルダー星での第10回ボディビルコンテストに優勝したイダテンは、連覇を目指して第11回ボディビルコンテストに出場した。しかし、ビルダー星は惑星NCSの支配下になっており、それを司る超メサイヤ人主催の第1回天下一武道館とリニューアルして行われたのであった。最後に笑うのは一体誰か？

地に足つかない格闘ゲーム

筋肉ムチムチの10キャラがこの闘いに参加することになった。基本操作はキックとパ



世紀の対決。兄貴、一生ついていきます！

なく、レバーでやると具合がよいらしい。

嫌、高いの怖い

闘いは、高い舞台の上で行われる。そこでポイントとなるのが、舞台端での攻防だ。



敵が倒れたら火を吹いて威嚇だ。意味はないが。



ひゅうううううううううう　べし。

底に叩き落とされた場合はもちろん負けとなるのだが、自分から足を滑らせた場合や、押し出された場合など、舞台の縁にぶらさがるという状態がしばしば起こる。

ここから、ステージに転がり上がったり、復帰しざまにジャンプキックを狙ったり、それをジャンプして逆にリング外へ押し戻したりと、起き上がりと同じく、相手との読み合いが重要になってくるのだ。

今はまだ開発バージョンだけれども、発売バージョンでは、縁に掴まっている相手の手を踏みつけたりなんていう要素も加わるかもしれない。

その他にも、手足などの各パーツには耐久値が選定されていて、同じパーツにダメージを受け続けると、パーツが破損し、防御力が低下したりといったことが起こったりするぞ。

現在は、少々開発が遅れ気味のようだが、これは待つだけの価値がでてくるかもしれないのだ。





破損個所は半透明で表示される。スパークが格好いい。

スクープ!

サターン　タカラ/セガ　年内発売予定　価格未定

あのタイトルがサターンで登場だだッ!

闘神伝S(仮称)

©TAKARA

いやぁ～「闘神伝」がサターンで楽しめるとはね。

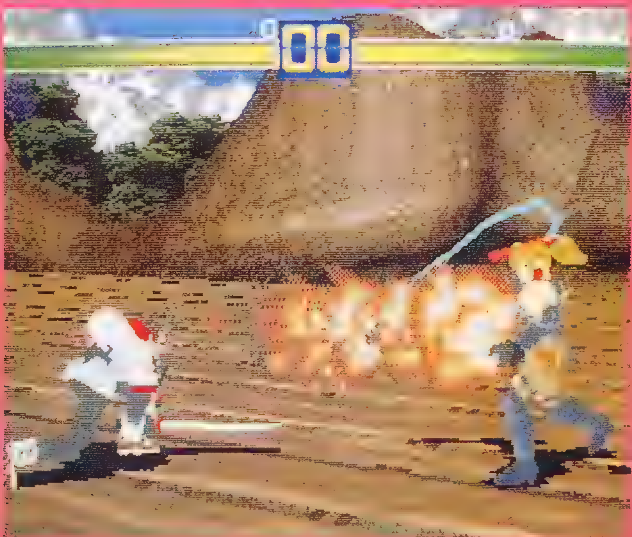
プレイステーションで人気爆発の「闘神伝」がプレイできないことに血の涙を流したサターンユーザーもいることだろう。しかしその怒りも今日までである!とうとうサターンでも「闘神伝」が発売されることになったのだ!

そして期待のサターン版オリジナル要素とは!?闘神伝の世界がより楽しめる「列伝モード」である。これはゲームの合間にCGムービーやキャラクターの会話が挿入され、それぞれのキャラクターの生い立ちやなぜ彼らが闘っているのかなどの背景が説明されるのだ。キャラクターファンには見逃せないよね。

そしてこの列伝モードの中である条件をクリアすると新しいキャラクター「クピードー」が登場、新たな戦いが始まるぞ。

サターンユーザーは年末にいろいろ面白そうなゲームが発売されるから今から貯金をしとくのが吉(笑)。

(ゴビ桑原)



PS版と変わらぬ美しい画面を見よ!

ンチ、ダッシュ、そしてダンス(笑)となっている。

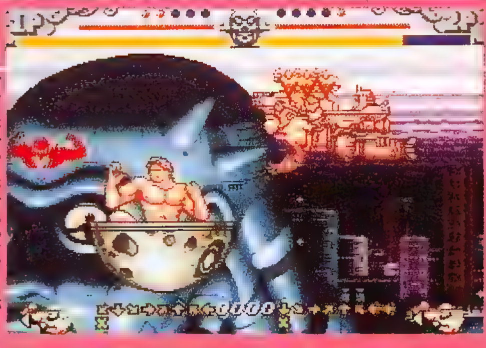
兄貴道を進む者のなかには、格闘ゲームが苦手な者もいるだろう。ということで、このゲームにはいろいろと斬新なアイデアが盛り込まれている。

その一番のポイントが、キャラクターが空中浮遊状態で闘う8方向マルチ移動システムだ。簡単に言うと、重力が働いていない、いわゆる無重力状態のフィールドで闘うシステム。つまり、ジャンプという概念がないから、上ダッシュや下ダッシュはもちろん、斜めダッシュまで使えるのだ。

あっ、いやっ、そこに入れないで。その技を…

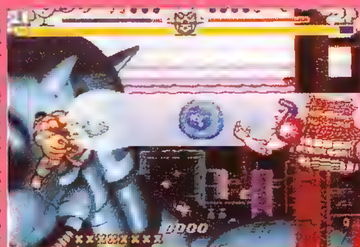
多彩な技で相手と戯れる、あっ違った、相手に攻撃できるのも大きな魅力だ。何しろ30種類の技を持つ兄貴もいるし、各キャラ必殺技を3～5種類+メンズビーム+アニマゲドンを備えている。

そしてメンズビーム。これはダンスをクリクリ踊ってゲージをためて、満タンになったら発射できるぞ。



ダンス、ダンス、だんっす。これでLIFEの上のゲージをためて…。

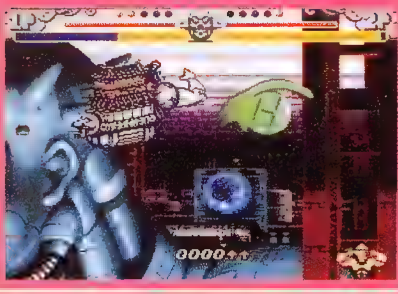
超兄貴・超攻略



ほんでビ～ム。ああ、入っちゃったのね。

なんてったってウミニン。おいらはこのキャラにドッキンハート。たくましい筋肉でぐりぐりやられるのもいいけど、ゼリー状の奴がとろとろ体にまとわりついてくることを考えると…。ぬるぬる、ねとねと、ぐちょぐちょ。そして、ウミニンで強いのが↑P。ウミニンの手が兄貴のあそこにニョロっとはいってダメージを与える。

兄貴道、それは遠く険しい。でもちょっといい感じ…(実生活で兄貴道　ベーなー)。



ウミニン・P。あの長い手がヌルヌルっとね♡

セガサターン SEGA・CS研究開発本部 発売中 5800円(税別)

リグロードサーガ

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

サターン待望のRPGゲーム登場
ぐるぐる回る戦闘画面を見ろ

まずはストーリーを知れ

リグロード大陸の北部を占める平和で美しい国「クイーンズランド女王国」。心優しい女王が治めるその国に、ある日東方の神秘の国「ヤマタイ」から、ゲンユウサイ率いる軍団が攻め寄せてきた。

彼らの操る、忍術や妖術といった怪しげな術のまえに、クイーンズランドの兵士たちは、なす術もなく倒れ、女王は捕らわれの身となってしまう。

危うく難を逃れた王子アーサーは、ゲンユウサイを倒し、王国と女王を取り戻すため、わずかに生き残った仲間とともに、復讐の旅に出た。

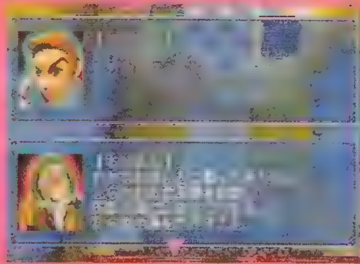
そして、1年後…。



困った時は本の妖精さんに相談だ。正しい道へと導いてくれるぞ。

とにかく戦闘

ゲームをスタートさせると、オープニングデモに続いて、いきなり宿敵ゲンユウサイとの戦闘画面になる。ここではキャラクターの自己紹介とともに、名前も自由に付けかえることができるぞ。


主人公たちの名前は自由に変更が可能。後悔しないような名前にね。

このゲームは、とにかく戦闘が凝った作りになっている。

最大6人からなる3Dポリゴン戦闘シーンは、攻撃、移動、魔法などすべてがアニメーションするのは当たり前。特に攻撃の時には、キャラクターがクローズアップされ、行動によって違ったアニメーションが見られるのだ。

さらに重要なのが行動力。移動やスキルを使う度に消費されていくポイントで、1ターンに使えるポイントが設定されている。強い攻撃をするのにも行動ポイントが必要なので、遠くへ移動すると、技が使えなくなってしまったりといったことが起こる。よく考えて戦おう。

戦闘中の移動以外の行動は、剣技スキル、防御スキルというようにそれぞれ分類されていて、何度か同じ行動を選択していると、突然技がひらめくことがあるのだ。

技は、キャラクターのレベルとは別に、スキルレベルが上がり、ひらめくことによってのみ覚えていく大事な技能なので、行動はなるべくまんべんなく実行していこう。

覚えた技は、仲間に伝授したりもできるぞ。

ゲンユウサイを倒し、無事に母親と国を取り返せるかどうかは、君の腕にかかっているのだ。



やっと巡り会えたのに、いきなりド派手な魔法。死んじゃうってば。


ムサシの「居合」炸裂。技がひらめいたときには、新技を実演するぞ。

飛鳥の ご家庭アイランド

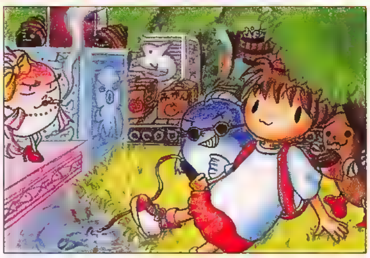
クイズ ゲームはな〜に 読者版

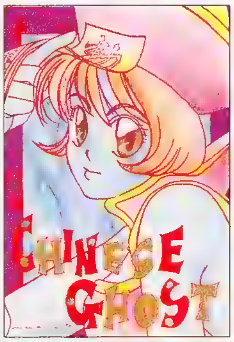
いわゆる新世代機と呼ばれるマシーンたち。少々、アクセスの時間が気にかかるように思う。余計なところで読みこみにいったりせずに、ゲームのテンポも大事にしてほしいな。前々回の答えは、天神怪戦でした。



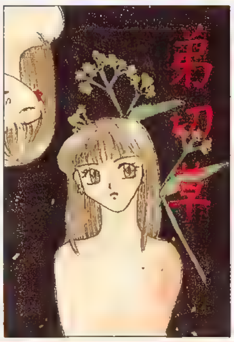
(東京都　神田喜幸君)


(千葉県　舜帝命さん)わたしも死ぬほどやりこみます。


(静岡県　ののさん)川瀬ちゃんのキュロットスカートはなんかたまらん。



(長崎県　南乃水瓶さん)PSのヴァンパイア。開発段階だけど、けっこういい動きしてたらしい。


(茨城県　まねき猫吉さん)親が泣こうがしおりはピンクにせよ。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。





テリ革ジャン　注文方法

カラーは赤と青の2色。サイズはMとLの2サイズがあります。数は2色、2サイズ合わせて700着のみの完全限定生産です。右記の商品番号を明記のうえ、本紙に付いている払込通知票か、郵便局の払込通知票にてお申し込みください。

商品の詳しい注文方法については、本誌138ページ『読者サービス部』をご覧ください。

本製品は、限定生産のため、注文くださっても手に入らない場合があります。あらかじめご了承ください。

テリ革ジャン・レッド
定価39800円　送料：E(500円)
通販番号：SS-136M
サイズ：M

テリ革ジャン・ブルー
定価39800円　送料：E(500円)
通販番号：SS-137M
サイズ：M

テリ革ジャン・レッド
定価39800円　送料：E(500円)
通販番号：SS-136L
サイズ：L

テリ革ジャン・ブルー
定価39800円　送料：E(500円)
通販番号：SS-137L
サイズ：L

強襲イラストスペシャル

ゲーメストアイランド黒船

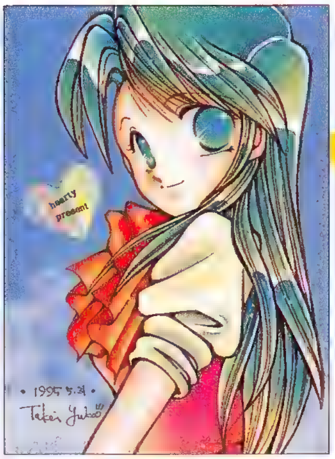
先号も告知したが、このページの右上に設置予定のコーナーイラストを集中的に募集しておる！適当にコーナー名をこしらえて、カラーイラストに魂を込めて送ってくだされい。いつもすまないねぇゲホゴホ。いやマジで。ハガキはタテでもヨコでも可。



⬆（広島県　臥待月影次君）
☆涅槃の隙間から、殺意が衝く。



⬆（東京都　ヘビ野玉子さん）
☆なぜか極パロには夜の空気と疲れたオヤジがやたらと似合う。



⬆（大阪府　竹井床さん）
☆青空の似合うナムコのシューティングっていいやぁ、やっぱしオーダインやね。…スカイキッドは？



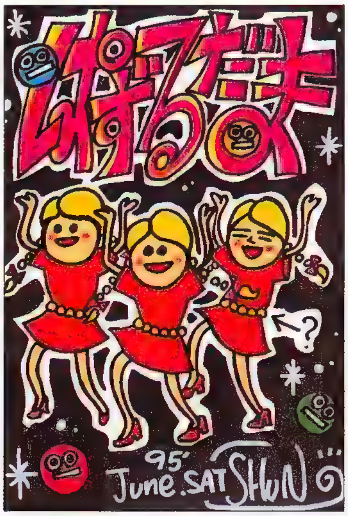
➡（神奈川県　藤丸Jr.さん）
☆なかなかきちょるボス揃いだったゲームだけど、イマイチ出回りが悪かったのが残念。



➡（熊本県　SHINDOWさん）
☆もう一人の自分より、高く、ありたい。

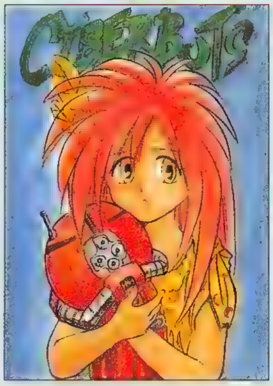


➡（福岡県　武術師さすけさん）
☆綺羅のヒロインーnルースターズなのだ。



➡（千葉県　舜帝命さん）
☆右の人は何だ？

デビーの花園出張版＋1



➡（東京都　有賀五月さん）
☆ちょっと控えめなところがええやね。



➡（埼玉県　たこつぼ神楽君）
☆オーディエンス総立ちで地獄見そうだッ！



GAMEST DOKUSHA-SAHBISU-BU
読者サービス部

夏袋

'95夏袋
価格3500円　送料：E
通販番号：TP-10
発売期間7月15日〜8月30日消印分



夏期限定販売
SUMMER FORTUNE BAG

予約受付開始！

夏の読サビの風物詩となった魅惑と感動のアイテム「夏袋」が間もなく登場するぞ。そこでさっそく予約受け付けの開始だ。

値段は一つ3500円。中身はもちろん3500円以上の価値があるので安心してくれたまえ。気になる内容をちょっとだけバラしちゃうと、夏袋用スペシャルメルティバインダーがすべてに封入。そしてこれも夏袋のみの限定製品、ヴァンパイアハンターor餓狼３のどちらかのTシャツが入っているのだ！その他のアイテムもゴージャスの極致！

発売期間は７月中旬から８月末まで。発送は７月末からとなっています。夏袋を注文する時は、**払込用紙に夏袋だけを単独で書いて注文してください。**

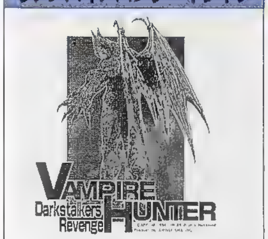
好評ダブルチャンス!!



■好評だったダブルチャンスも健在。ネオジオCDや、ネオジオROMソフト、CDソフト、非売品テレカやビデオ・CDなどなど合計で500名様に何かが当たります！

当選したかしないかは、袋を開ければ１発で分かるようになっていますので、必要事項を記入して返送してくれればOK！当選発表は、９月末発売ゲーメスト本誌で行う予定です。お楽しみに！

ヴァンパイアハンターTシャツ



■カッコイイ餓狼の星とデミトリモンスターバージョンをモチーフにしたTシャツだ！

このほかにも、魅惑の非売品アイテムや、人気の読サビグッズなどなど、合計金額は価格の倍以上の値打ちを持った夏袋。

何個まとめて注文しても送料はEの500円。とりあえず２個は買ってみる？

餓狼伝説３Tシャツ



■今回の夏袋の目玉の一つがこのTシャツだ。単純な確率から言えば２分の１で手に入るが、そうは問屋が卸さない!?これが必ず入っているとは限らないないんだから。

餓狼伝説３とヴァンパイアハンターのどちらかのTシャツが、ランダムで夏袋に入っています。お楽しみは、袋を開けるまで！さーて、君の夏袋にはどっちのTシャツが入っているかな？

メルティバインダー



■夏袋すべてに封入されている、全員プレゼントの完全オリジナル製品がこのメルティバインダー夏袋バージョンだ!!形は現在発売中のメルティバインダーと同じなので、本棚にいっしょに並べても違和感なし!!逆に、色や絵柄が違うから、ちょっと他の人とは違うんだぞ！といった優越感を味わえるってもんです。これだけでも買いだね。

今月の目玉商品はこれだ!!ツインビーヤッホータオル&テレカ!!
TWINBEE NEW GOODS



ウインビータオル
価格3980円　送料：E
通販番号：K-24
1500×850ミリのビッグサイズ

■ウインビーのビッグタオルが発売されるぞ!!サイズが1500×850ミリのビッグタオルだ。イラストは描き下ろしだし、これはもう買うしかないね!?



ヤッホーテレカ
価格1300円　送料：A
通販番号：K-26

■ツインビーヤッホーアイテム、お次はテレカだ。２枚ともコナミさんの描き下ろしイラスト！で製作。これはもう、ツインビーファンならずとも買いだね。タオルとテレカ、両方まとめて注文すると吉。

※写真は実際の製品と多少異なります。ご了承ください。



メロディー・フルートテレカ
価格1300円　送料：A
通販番号：K-25

GAMEST通信販売読者サービス部

■読サビグッズは今回紹介している商品のほかにもいろいろあります！カタログが欲しい方は、130円切手を同封して、住所・氏名・電話番号を明記の上「カタログ欲しいよ～」係まで応募してください。



ビデオ
GAMEST ORIGINAL VIDEO

■ゲーメストオリジナルビデオ続々発売中！

ビデオの内容は、ちょっとほかでは見られないプレイなど収められているけれど、それだけではない！

これらのビデオは、増刊号や本誌の攻略記事の延長、いやさらに分かりやすくして君たち自身のレベルを格段に上げてくれる究極のゲームの参考書なのだ！

参考書といっても中には笑えるプレイや、ちょっとやそっとじゃマネできないようなテクニックなど、毎回趣向を凝らして編集しているのだ。

こっそり一人で見ても、友達とわいわい見ても良し。とりあえず気になるゲームのタイトルはチェックしてほしい。

絶対にソンはさせないぞ!!



バーチャファイター2
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY

■バーチャファイター2

カメラモードを駆使したオープニング、晶の9段達成段位認定クリア、全キャラ対CPU戦パターン、連続技の数々、そして全国トップレベルのプレイヤーたちの対戦など。凝縮の120分。



ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：魔剣しおりん（仮）

■ヴァンパイアハンター

未だゲームセンターで大人気のハンター攻略ビデオ。

ゲームシステムの徹底分析、連続技集、対戦コーナーなど、初心者から上級者まで納得の仕上がりだ!! 120分



VHダークストーカーズバトルビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-16
付録：解説書

■ヴァンパイアハンター全国大会収録ビデオ

5月3日に行われたゲーメスト杯争奪ヴァンパイアハンター大会の模様を収録。

全国大会を疑似体験できる1本だ。80分



餓狼伝説3ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-18
付録：解説書

■餓狼伝説3

エスエヌケイのヒット作、餓狼伝説シリーズの最新作を早くもビデオに！

大幅に変わったゲームシステムもフォローしてある、何もかも詰まった作品だ。70分

まだ間に合うか？テリ革ジャン予約受付中!!



■テリ革ジャン

好評だった、テリージャンパーを、今度は本革で制作！

製品の完成は8月初旬。今回も完全限定生産で、赤・青合わせて合計700着！

ずっしりと肩にかかる重さは本物だ!!

ソデは脱着可能！どっちのスタイルで着てもOK！

ただ今予約受付中！8月中旬からお手元にお届けします。予約がいっぱいになったら注文を打ち切らせていただきますので、ご了承ください。今すぐ郵便局へ走れ!!

※今回紹介している写真は、試作品のため実際の商品と多少異なる場合があります。ご了承ください。



■テリ革ジャンだけでは飽き足りない人に贈ります！テリーグローブ発売!!

MとLの2サイズを揃えた、サブアイテム。革ジャンと対に押さえてほしいグッズだ。

テリーグローブ	テリ革ジャン　ブルー	テリ革ジャン　レッド
価格3980円　送料：E	定価39800円　送料：E	定価39800円　送料：E
通販番号：SS-138M	通販番号：SS-137M	通販番号：SS-136M
サイズ：M	サイズ：M	サイズ：M

テリーグローブ	テリ革ジャン　ブルー	テリ革ジャン　レッド
価格3980円　送料：E	定価39800円　送料：E	定価39800円　送料：E
通販番号：SS-138L	通販番号：SS-137L	通販番号：SS-136L
サイズ：L	サイズ：L	サイズ：L

ゲーメスト150号記念フェア



3000円以上お買い上げの方にもれなくゲーメスト特製クリアファイル3枚1setにてプレゼントでーす。この特製クリアファイルは、どこにも売ってないぞ。みんな手に入れるよ！期間は、7月30日から8月30日消印有効だ。みんなバシバシ買ってくれ～！

150号記念フェア第2弾 特別限定交換アイテム！

NOW PRINTING

ゲーメストもめでたく150号を迎えることができました。そこで、150号を記念した、ゲーメストロゴキーホルダーを制作。今までたまっていた（いるよね?）交換チケット15点分と引きかえに、プレゼントします!! 金色のメタルプレートにロゴを彫り込んだものになる予定です。みなさんふるって応募してくださいね。

今月の目玉商品第2弾だ!!
VAMPIRE HUNTER NEW GOODS



フェリシアタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：C-100
1500×850ミリのビッグサイズ

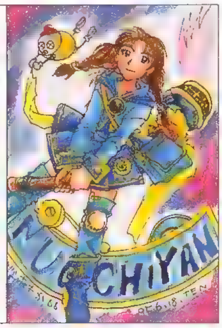
■目玉商品第2弾はこれ、フェリシアのビッグタオルだ！大きさはツインビーヤッホータオルと同じ1500×850ミリのビッグサイズだから、くるまれるぞ！

商品の出来は8月中旬予定なので、お届けには多少時間がかかります。

また、この写真は実際の商品とは多少異なります。ご了承ください。

今月のむーちゃん

■このコーナーに今まで採用されてきた人たちにまずは一言。ゴメン。そしておまたせーついに今まで約1年分のハガキを整理しつつ、何かのプレゼントを発送しています。中にはハズレっぽいものもあったりしますが、とにかく何かを送ります。心当たりのある方で、8月いっぱいを過ぎても何も届かなかった方は、連絡ください。よろしく。そんでは今月のむーちゃんいきます。



（和歌山県　天風天鬼さん）☆今月はかなり個性的なむーちゃんを集めてみました。今回はこれが一番スタンダードに近い?



（東京都　たかはしなこさん）☆ゲー太郎の悪人づらがイイ味出してます。手品師?



（東京都　日暮純さん?君?）☆これはまたかわいらしいむーちゃんだね。三ツ編みは個人的に好きなんだなー。



（宮崎県　里中ロッテさん）☆最後はこれ、かなりキてます。やはり魔術師は悪が良いよね?

書籍類の通販申し込み方法

今号の新刊



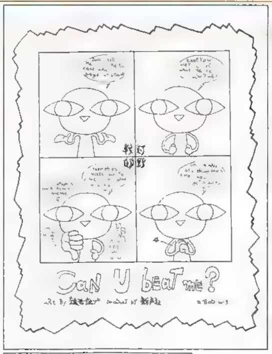
餓狼伝説3
価格1280円 Mook Vol.12

■強い要望にお応えして、ゲーメスト関連の雑誌、ムック、増刊号等の通販をおこなっています。
　ただし、通販で注文すると、送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので、本屋さんで注文したほうが安く買えるんですけどね。
　通販の方法は他のグッズと同様に、商品名をはっきりと記入してください。(続編や似たようなタイトルが多いので、間違いを少なくするために分かる情報は全て書いてください)
　ゲーメストバックナンバーリストは、本誌の　～　ページを参考にしてください。増刊号&ムックも本誌の　～　ページで紹介しています。
　雑誌の流通の性質上、(古い物はとくに) 多少汚れや傷が目立つ場合があります。細心の注意はしていますが、なにとぞご理解のほどよろしくお願いします。
　送料は一律Eの500円です。
　最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

NEW T-SHIRT

■お待たせ！今度のTシャツはコミゲで活躍中の人気作家、雑君保プ&小川雅史先生の描き下ろしTシャツだ!!急いで注文してくれ!!







速攻Tシャツ	雑君対戦Tシャツ	頑駄無丸Tシャツ
価格1800円　送料：E	価格1800円　送料：E	価格1800円　送料：E
通販番号：W-12M	通販番号：W-13M	通販番号：W-14M
サイズ：M	サイズ：M	サイズ：M
速攻Tシャツ	雑君対戦Tシャツ	頑駄無丸Tシャツ
価格1800円　送料：E	価格1800円　送料：E	価格1800円　送料：E
通販番号：W-12L	通販番号：W-13L	通販番号：W-14L
サイズ：L	サイズ：L	サイズ：L

EXTRA GOODS



セーラームーンスペシャルセット
価格4800円　送料：H
通販番号：VSTV10290

■セーラームーンビデオセットを限定20名分用意。ルナPビーチボールにphotoスタンド、ミニリュックサックにビデオが1本入って4800円！

TELEPHONE CARD



コンティニューテレカ	リアル麻雀のひみつテレカ	ダラ外テレカ	マリオンテレカ	ヴァンパイアテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：CG-12	通販番号：ST-28	通販番号：T-2	通販番号：PK-2	通販番号：C-65

ただ今売れてますビデオ&CD!!

真サムライスピリッツ



■大人気のサムライスピリッツの新作続編、真サムライスピリッツを長編120分に凝縮！
　新たに追加されたシステム解説や、キャラクターたちの魅力を引き出しています。
　付録は十兵衛アイパッチ。ヅラを装着、ダンゴをくわえてゲーセンへGO!!

真サムライスピリッツ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛アイパッチ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



■キンファイ'94ビデオには、目を見張るテクニックが盛りだくさん詰まっている。
　特にハイデルンのスゴイやつは必見だ。まずは見よ！
　付録は紅丸&東リバーシブルヅラだ。今日は紅丸。明日は東。明後日は…どうしようかな？

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
価格6500円　送料：H
通販番号：GV-13
付録：紅丸&東リバーシブルヅラセット

お薦め新譜

TWINBEE KARAOKE PARADAISE



■今まで発売されていた、ツインビーのボーカルシリーズを、どーんとまとめたカラオケCDが発売！楽譜のブックレットが付いてきます。

ツインビーカラオケパラダイス
価格2500円　送料：E
通販番号：KICA7663
全楽譜つき

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
　※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 / 4個以上……400円
B	2個まで……100円 / 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 / 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください (単品発送の商品は別扱いになります)。
　例：都築ナコルルテレカ1枚……100円(A)
　　龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
　　ナコルル人形3体……500円(E)
　　極パロレポパ2冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF+E=1300円となります。

ゴールドチケットサービス

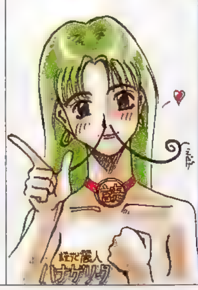
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



1.コインホルダー：10点
2.ゲレンジャーテレカ：20点
3.吉崎観音テレカ：20点
4.システム手帳：30点
5.ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



(読者サービス麗人 ハナゲリータ♡)
…愛用のハードディスクがクラッシュしてしまい、超ショークーあ～ん。

■やっほ～♡今号のおすすめは、何といってもこれでしょう?ツインビービッグタオル。1500×850ミリのパステルちゃんがあなたを包んでくれるの。商品は8月中旬ぐらいに出来るから、もうちょっと待っててね♡

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02	東京

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 — 4 — 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

料金 特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料	円

払込人住所氏名

（郵便番号　　　　）住所・氏名はフリガナをふってください

電話番号　　　—

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

受付局日附印

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 — 4　通常払込料金加入者負担

（右詰めにご記入ください）

9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

㋘屋瓦板

緊急決定のビッグイベント、そして超目玉特典付きのゲームソフトを紹介

1995.7.30
㋘屋瓦板
第66号

■ここだけのないしょ話

やっほー！メルティでーす。合併号は大忙しなの。情報がぎっしりだからナイスな企画を見逃さないでね。

今月の月間イベントは、ストZERO&KOF'95

もー定番になっちゃった月間イベント2本立て。今回はストZEROと話題騒然のKOF'95！

夏といったらこれしかない！夏袋発売!!

今年の夏袋はとーってもお買い得なの！中には私の夏用ゲーメストバインダーや人気ゲームのTシャツといった完全特製品がいっぱい。詳しくは3頁前の読サビを見てね。販売期間は7／30～8／5と8／14～8／20の2週間。価格は3500円です。ほんとーにオトク。来てね。

20日はお祭りだよ！帰り道にはぜひ㋘屋へ♡

みんな待ち遠しいコミックマーケットが最終日となる20日はゲーマー天下御免の日(?)とゆーことで㋘屋東京店は時間を延長して20時まで営業します。加えて17時からKOF'95（予定）のゲーム大会を開催。おまけにコスプレで来店された方にはプレゼントありと、もーホントのお祭り状態！これで遠出の人も夏袋が手に入るね！店員一同まってまーす♡

次世代機用ゲームソフト㋘屋両店で入荷！

旧タイトルも含め、PS、SS、3DOのソフトが入荷中です。新作は8月分から入荷します。

マキシマムバトルに㋘屋も参加するよ！

今年もVF2の全国大会が行われるのは知ってる?㋘屋も参加するので、出場者を決めるトーナメント戦を開催しちゃいます。東京13日(日)大阪12日(土)に大集合！優勝者は各地の地方予選へエントリー完了！頂点を目指してね！

決定！2代目㋘屋チーム！対上野戦が試金石に

以前このコーナーでも報告したバーチャ道場対抗戦が現在も各地の公認道場で開催され、盛り上がっているとの情報を㋘屋もキャッチした。かつて秋葉原道場チームに軽くあしらわれ初戦を飾ることができなかった我らが㋘屋チーム。このままじゃいけない！と思い立ち修業のために出稽古を行うことを決定。新生ゲ屋チームを編成するために急きょ7月2日に大会を装った御前試合を行い、迎えた鉄人キャサ夫によりメンバーが選抜された。ここに彼らの名を挙げる。根岸アキラ、比嘉ウルフ、柴田サラ、三村カゲの4人。最初の修業場は上野にあるパセラ道場。8月には、ゲーメストチームとしての「秋葉原リベンジ」も予定中です!!





メルティ 秘密の小部屋

夏だよー！今回は夏向けのニューグッズと、そしてぞくぞく登場中の私メルティグッズを大紹介！吉崎先生ファンも必見♡

いらっしゃい！私の小部屋へようこそ♡今月はゲマナイイベントもあるョ。

夏にはTシャツがよく似合うタオルだってグーよ

まず今回は夏ということでTシャツとタオルを大紹介！今までの低価格リリースTシャツ陣に豪鬼をもおびやかす超ビッグタオルが乱入するのー

- **●雑君対戦Tシャツ（バックプリント）**
- **●速攻生徒会オリジナルTシャツ（バックプリント）**
- **●速攻生徒会　頑駄無丸Tシャツ**

すべて1800円

それからタオル。でもね、タオルと言ってもただのタオルじゃあないのヨ。なんと150×85（㎝）の超ビッグタオルなのだ。今回紹介するビッグタオルは次の2点でーす。

- **●ツインビーヤッホー！ビッグタオル**
- **●フェリシアビッグタオル**

2点とも価格は3980円

絵柄は海辺のパステルとフェリシアでゴー！この大きさはもう等身大の気分。壁に貼ってタペストリーにしても良さそうよね。8月中旬発売予定!!

次世代機ゲームソフト入荷ラインナップよ

上のほうでもちょっと触れたけど、㋘屋にもついに家庭用ゲームソフトが入荷するよ！オススメタイトルは…、

- ■魔法騎士レイアース限定版（SS）
- ■シャイニングウイズダム（SS）
- ●ストリートファイター　リアルバトルオンフィルム（SS・PS）
- ●ルナティックドーン（FX）
- ●アイドル麻雀ファイナルロマンス2（NG・SS）
- ●ときめきメモリアル限定版（PS）

などなど、価格は店頭でー期待してね。

最後にビッグな特典を紹介。ネオジオCD版の「アイドル麻雀ファイナルロマンス2」を㋘屋で予約または購入すると、㋘屋独自入手のプレミアアイテム、声優よせ書き色紙やカラーコピー原画を抽選でプレゼントします。発売は8月。さあ今スグ予約へGOよ！

■8月のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
5日(土)	**ストリートファイターザムービー大会** 実写取り込みの野心作。これをやらずしてストリートファイターを語るな	**ストZEROルーレット大会** 使用キャラ自由?ルーレットを回して出たキャラで勝負だ！
6日(日)	**ストZEROルーレット大会**	**ストリートファイターザムービー大会**
8日(火)	**天外魔境真伝キャラ別大会** 卍丸	**天外魔境真伝キャラ別大会** **東京店と同時開催** ※日程は上記参照
9日(水)	絹	
10日(木)	カブキ	
11日(金)	極楽	
12日(土)	**コミゲ作家藤田丈士先生サイン会** コミゲ連載中のヴァンパイアハンターコミック化記念！当日お買い上げの方先着に整理券を発行します	**バーチャファイター2マキシマムバトルゲ屋予備予選大会** セガ公認公式の全国大会が決定！地方予選への出場権をかけて戦えー
13日(日)	**VF2マキシマムバトル予備予選大会**	**コミゲ作家藤田丈士先生サイン会**
15日(火)	**天外魔境真伝キャラ別大会** 自来也	**天外魔境真伝キャラ別大会** **東京店と同時開催** ※日程は上記参照
16日(水)	大蛇丸	
17日(木)	綱手	
18日(金)	八雲	
19日(土)	決勝戦	
20日(日)	**ザ・キングオブファイターズ'95大会** おまたせのKOF'95が登場。お祭り帰りでもOK、コスプレも有りでGO！	**東京店と同時開催**
26日(土)	**月間イベントKOF'95決勝大会**	**東京店と同時開催**
27日(日)	**月間イベントストZERO決勝大会**	**東京店と同時開催**

今回はオレ様が突っ走りまくり

レゲーの魂

予告通り「ソロモンの鍵」のレビューっす。

代走：ぴぐ

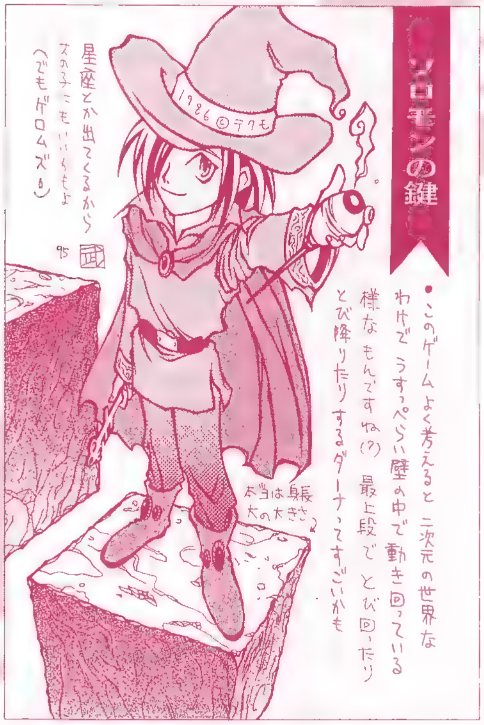
今回のレゲーはピンチヒッターということで、このボクぴぐによる「思ゲー（仮）」の3回目「ソロモンの鍵」をやっちゃいたいと思いま～す。
では早速どうぞ。

ソロモンの鍵（テクモ）

唐突ですが、みなさんはパズルゲームといえばどんなものを想像するでしょうか？
テトリス、コズモギャングザ・パズル、ぷよぷよ、ぱずる玉のような、いわゆる落ちもの？それとも上海のような崩しもの？
ゲーム人口を増やすのに一役買ったゲームの多くは、対戦格闘とこういった落ちもの主体のパズルゲームだったと思います。しかしそれ以前のゲームセンターには、それとはまた一線を画すような、味のあるパズルゲームがありました。今回はその中からアクションパズルを代表して「ソロモンの鍵」のことを紹介してみようと思います。

まずはゲームの紹介から

ソロモンの鍵は1986年にテクモから発売された固定画面・面クリア型アクションパズルゲームです。主人公の魔法使い・ダーナ君を操作して画面の中に落ちている鍵を拾い、扉のところまでダーナ君を連れていけば見事にその面はクリア。
ダーナ君の使える魔法はといえば、ブロックを出したり消したりする、一種の召還魔法と敵を焼き殺す炎の魔法（弾数制限有り）のみ。召還の魔法でブロックを出したりして通路を作り、必要とあらば（本当に必要なときのみ）ファイアーで敵を倒して扉を目指していきます。
そして一面一面地道にクリアしていくわけですが、最後のほうの面ではなんと…それは、また後ほど。



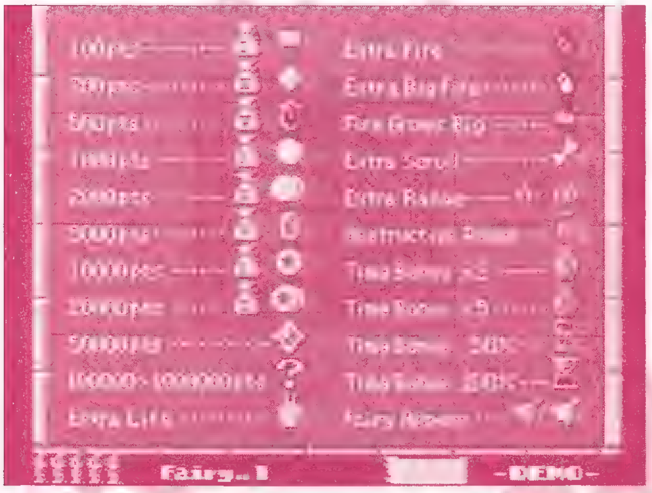
（福島県　武術師さすけさん）
今回のレビューは満足してもらえたでしょうか？

ソロモンとの出会い

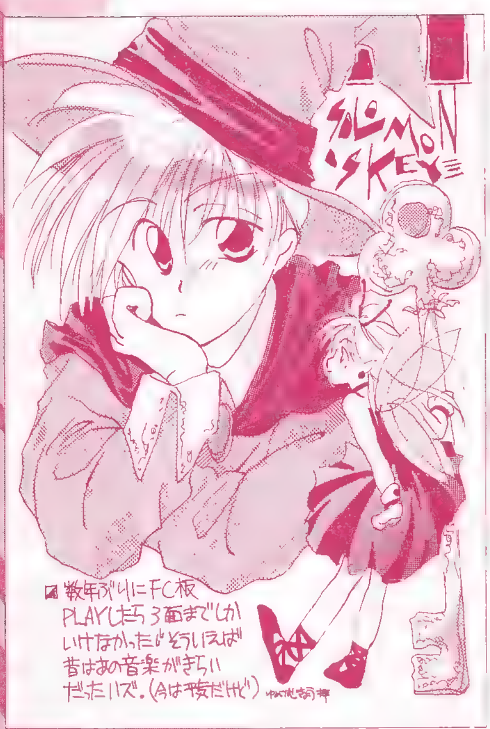
昨年の終わりくらいでしょうか、なぜか編集部の筐体にソロモンの鍵の基板がささっていました。
ファミコンに移植されていたのでその存在だけは知ってたんですが、なにぶん当時は中学に上がったくらいだったので、非常に難しいゲームだったということぐらいしか覚えておらず、わりと新鮮な気持ちでプレイできました。
やり始めたころは「なんじゃこの操作性の悪さは」ってな感じでブーブー言いながら遊んでたのに、次第にうまくなっていくのが自分でハッキリ分かるので、ソロモンの世界に引き込まれていくのにそんなに時間は必要なかったような気がします。
しかし、そこはさすがにパズルゲームだけあって、毎面毎面あっさりとクリアさせてくれるはずもなく、何回も何回もコンティニューしてようやく分かったということもしばしばでした。
こういったパズルゲームは敵の動きなどほとんどすべてが一定のパターンに従っているので、やればやるほど学習の成果が現れるというのがまたプレイヤーの歓びにつながり、またやる気が出て…という理想的な循環が生じるわけですね。なんだよ、完全に開発者の思惑にハマっちまったよ、とか口では言いつつも顔がニコニコしてる自分がいたりなんかして。
ここまでくるとパターン作りはもはや、開発者との一騎討ちのような気がしてきて、「絶対に負けたくない、なにがなんでもクリアしてやる」といった感情が自分の中に湧き上がってきたりするんですよね。いわゆるアツくなれるってやつ。
こういった感情が起こるのもやっぱり、ゲームシステム自体がしっかりとしているうえに、開発者の熱意というか心意気といったものが、ゲームを通してプレイヤーにビリビリと伝わってくるからじゃないかなと思えます。
ホントにゲーム好きな人間が心血を注いで創り上げ、ホントにゲーム好きな人間が命を削ってプレイする。もちろん会ったこともない両者だけどゲームのモニターを通して理解しあえるということを、また今の時代に再認識させてくれたソロモンはボクにとって忘れ得ないゲームとなりそうです。



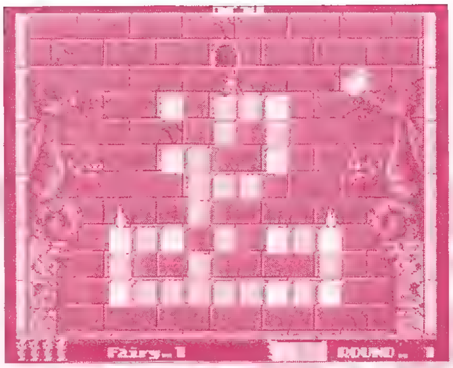
これがタイトル画面なり。しっかりと目に焼きつけるのだ。



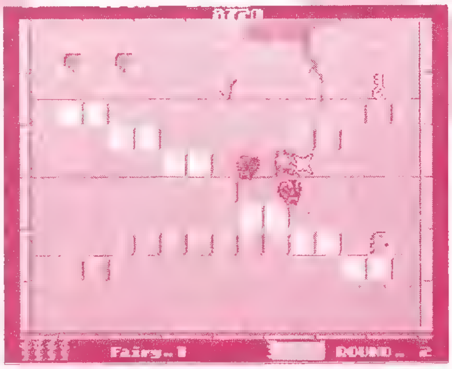
豊富なアイテムがズラリ!!レゲーに100万点ボーナスは欠かせない。



(宮城県　夢紡綺さん)
壁は高いほど越えがいがある。挑戦者魂はいつまでも忘れないで。



ダーナ君を操作して扉を目指そう。行く手は険しいぞ。



空中で杖を振り続ければ宙に浮いていられる。かなり重要テク。

余談だけどちょっと聞いて

ソロモンの鍵ってもちろん古いゲームなんだけど、さっきも書いたように実は本腰入れてやり始めたのはごく最近。しかもホントはまだクリアしてないんだよねぇ。なんといっても後半面はゲームオーバーになるとコンティニューできなくなっちゃうんです。いつも2時間くらいかけてそのへん（三十何面かな）まで行ってはコンティニューできなくなって、その日は力尽きておしまいというパターンが続いているうちに仕事が忙しくなって…。ちくしょー、絶対クリアするまでやりたいのに〜。

たまにはライターという枠からいったん外れて、一人のゲーマーとして、おなかいっぱいゲームを堪能してみたいなぁ〜と思う今日このごろだったりします。クリアしたいと思いつつも断念してしまったあのゲームをもう一度やらせてくれ〜。（完）

いかがでした？

さてVGMファンも必聴の「ゲーマーズナイト」（電波の届かない地域のみんな、ゴメン）では、去る7月22日放送分で中谷君のレゲーVGMアレンジを放送しました。

もしそのへんのことに興味のある人は、ゲーマーズナイト宛にハガキをどんどん送っちゃってください。

土曜の夜はゲーマーズナイト。とりあえず宣伝。みんな聴いてね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

購入希望の連絡に、ちゃんと手紙を入れるように望むサークルさんは多い。でもそれならばなぜ、掲載希望で本を送ってくるときに、ちゃんとした手紙を入れられない？

本の投稿に付随する事務処理のされかたは、通販事務の信頼度、という形で、選考に影響を及ぼしたりもするぞ。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、9月14日発売号締め切りは8月4日、9月30日発売号締め切りは8月19日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

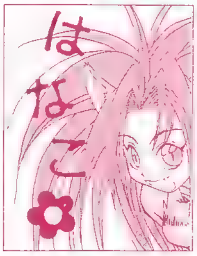
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。
（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。
（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

はなこ



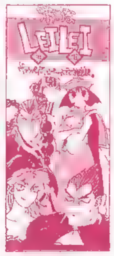
ハリウッドランチマーケット発行、B5判36頁オフ、表紙3色。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「ほぼ全キャラ登場のギャグ本ですが、シリアスもちょっとだけあります。幻×覇とかの邪もちょっとだけあり(笑)」

1頁4コマがメイン。どのキャラもけっこうボケ役。ナコルルのシリアスは、ちょっと珍しい切り口。ちなみにタイトルは覇ナコ……ではナイ。

（〒663 兵庫県西宮市上鳴尾町16-17-104 平井奈緒美）

ちゅうかなLEILEI



如月堂 G-ヒコロウ発行、A5変形判24頁オフ。200円の無記名小為替+90円切手を貼った長3封筒にて。

「当社比1・5倍のヴァンパイアギャグです」

片面印刷なので、内容は4コマ8本+α。モリガンとレイレイが多め。外してるギャグもあるが、ちょっとイッた個性的な所は評価できる。

（〒243 神奈川県厚木市恩名1-2-16 フィールドハイツ10F 遠藤さとみ）

うめぼしライス



DEGITAL RAVE発行、A5判60頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替+270円切手にて。

「いろんなキャラのでる、楽しく読める本をめざして作りました」

ナコルルを中心にした、シヨートギャグメインの3人誌。覇王丸、右京、十兵衛、ガル、天草など。無駄な部分も多いが、センスの光る所も多い。

（〒331 埼玉県大宮市大成4-204 プリミエール中山302 杉本弥生）

X-CARNIVAL



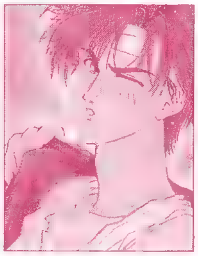
Black Sheep発行、A5判40頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+190円切手にて。

「強い女と優しい男を愛でる方へ」

ウルヴィ、ビースト、ローグ&ガンビットなどなど。ゲームではなく、コミック、アニメ寄り。アメコミファンへ。

（〒252 神奈川県藤沢市長後2435-1 大野方）

X-GUN



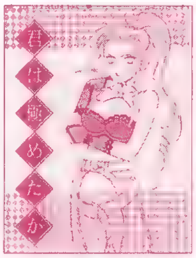
DEVIL's CHILD II発行、B5判48頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「男の方でも安心して読めるオールキャラのギャグ本です」

一応全員登場だけど、京本という印象が強いKOF本。

（〒225 神奈川県横浜市青葉区新石川1-19-5 吉岡方 錦織桃流）

君は極めたか



閑日月発行、A5判36頁オフ。300円の無記名小為替+190円切手にて。

「表紙はこんなですが、中身は健全なVF本です」

ディフォルメキャラでの4コマが多め。ちょっときれいにまとまりすぎな印象になるのは、ネタがおとなしめで、絵が巧くて丁寧だからだろう。

（〒333 埼玉県川口市南前川2-9-6 斉藤美紀）

MY GIRL 3



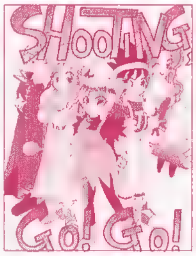
DEAR ALICE発行、B5判48頁オフ、表紙2色。500円の無記名小為替+270円切手で。

「格ゲーギャルズのちょっぴりH本。ギャグメイン」

KOF、侍魂、ストII、ヴァンプ、鉄拳などなど。浅いHネタ頻発のギャグ連打本。なぜか春麗×ギース。

（〒487 愛知県春日井市岩成台西団地601-812 小屋畑敏美）

シューティング ゴー!ゴー!



AQN発行、A5判40頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替+190円切手で。

「魔法少女乱舞のSTG本です。STGに飢えてる貴方に愛を込めて♡」

ガンバード、ゼクセクス、バツグン、疾風魔法、極パロなどなどの、シューティングネタのマンガ個人誌。

（〒156 東京都世田谷区桜丘2-17-13 白井直子）

月雫2



兎月鮎発行、A5判28頁オフ。200円の無記名小為替+190円切手にて。

「天草、黒ガル、右京のやおい本です。ロマンスモーホーがお好きな方へ」

ストーリーを描くなら描くで、もっとしっかり説明しなくてはいけない。あとはもう一歩の心の踏ん切りを。18歳未満の方の購入は禁止します。

（〒297 千葉県茂原市東茂原10-B3-3 川原方「G-LGAMESH」）

いつか時代が変わっても…



スタジオきゃうん発行、B5判116頁オフ、表紙3色。1200円の無記名小為替にて。

「いつか時代が変わっても、僕は忘れない。愛情にあふれたスーパーリアル麻雀本です」

PII~PIVを追っかけた、9人の執筆陣による18禁マンガ誌。今回はマンガ、イラストオンリー。画力は発展途上、猟奇度は低め、レズ度やや高め、ボリューム有り。18禁。

（〒136 東京都江東区大島3-1-15-701 村上雅貴）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、…めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係…い場合がありますので、…またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハ…

伝言板



NEO·GEO 通信販売 全国に宅配いたします SNK® 代理店

NEO·GEO



新型コントローラー2個付属

44%OFF 50台限り

☆ネオジオCD本体 定価¥49,800 → **¥27,800** (税込¥28,630)

☆ネオジオ本体 定価¥48,800 → **¥19,223** (税込¥19,800)



予約受付中!! ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 (9/29発売) 定価¥8,800 → **¥6,600** (税込¥6,800)



新製品 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 (9/1発売) 定価¥29,800 → 予約特価 **¥23,107** (税込¥23,800)

人気CDソフト大激安!

- ●ワールドヒーローズパーフェクト 定価¥8,800 → **¥6,600** (税込¥6,980)
- ●風雲黙示録 定価¥8,800 → **¥4,835** (税込¥4,980)
- ●ファイナルロマンス2(8月予定) 定価¥7,800 → **¥5,806** (税込¥5,980)
- ●餓狼伝説3 定価¥8,800 → **¥4,835** (税込¥4,980)
- ●得点王3 定価¥8,800 → **¥5,806** (税込¥5,980)

新発売ソフト



- ●天外魔境真伝 定価¥29,800 → **¥23,107** (税込¥23,800)
- ●ワールドヒーローズパーフェクト 定価¥29,800 → **¥23,107** (税込¥23,800)

※CD版は10月発売予定です。

激安CDソフト オール¥1,980 (税込)

- ●真・サムライスピリッツ 定価¥8,800
- ●サムライスピリッツ 定価¥7,800

カセット大激安!(オール税込品)



- ◀ダンクドリーム 定価¥28,000 → **¥4,980**
- ◀龍虎の拳2 定価¥29,800 → **¥3,980**
- ◀真・サムライスピリッツ 定価¥29,800 → **¥3,980**
- ●クイズ大捜査線 定価¥16,800 → **¥6,980**
- ●クイズ・キング・オブ・ファイターズ 定価¥29,800 → **¥15,800**
- ●ギャラクシーファイト 定価¥29,800 → **¥12,800**
- ●ダブルドラゴン 定価¥29,800 → **¥19,800**
- ●風雲黙示録 定価¥29,800 → **¥19,800**

¥2,980 (税込) ●フットボールフレンジー ●ミューテイション・ネイション

ネオジオCDラインナップ(オール25%OFF~、税込)

定価¥7,800 **¥5,980**	●ダブルドラゴン ●ギャラクシーファイト ●餓狼伝説スペシャル ●ファイターズヒストリーダイナマイト ●得点王2 ●龍虎の拳2 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
定価¥6,800 **¥4,980**	●龍虎の拳 ●餓狼伝説2 ●ソニックウイングス2 ●パズルボブル ●トップハンター ●ワールドヒーローズ 2JET ●痛快ガンガン行進曲
定価¥5,800 **¥4,480**	●ダンクドリーム ●戦国伝承 ●戦国伝承2 ●ゴーストパイロット ●ラストリゾート ●サッカーブロール ●フットボールフレンジー ●餓狼伝説 ●ファイヤースープレックス ●パワースパイクスII ●フライングパワーディスク ●2020年スーパーベースボール ●クイズ・キング・オブ・ファイターズ ●ベースボールスターズ2 ●キングオブザモンスターズ2 ●雀神伝説 ●ビューポイント ●ミューテイション・ネイション ●クロススウォードII
定価¥4,800 **¥3,700**	●ラリーチェイス ●ASOII ●ニンジャコンバット ●チムー1975 ●麻雀狂列伝 ●バーニングファイト ●トッププレイヤーズゴルフ ●ザ・スーパースパイ ●ラギ ●ジョイ・ジョイ・キッド ●リーグボーリング ●ニンジャコマンドー ●マジシャンロード ●ワールドヒーローズ ●ライディングヒーロー

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通(税込)

●ファイティングスティックNEO II	定価¥5,980 →	**¥4,980**
●コントローラープロ	定価¥3,900 →	**¥3,620**
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800 →	**¥1,670**
●RFコンバーター	定価¥2,600 →	**¥2,600**
●RGBケーブル	定価¥2,200 →	**¥2,200**
●モノラルAVケーブル	定価¥1,200 →	**¥1,200**
●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価¥7,600 →	**¥6,980**
●メモリーカード(ネオジオ用)	定価¥3,300 →	**¥1,980**

中古コーナー(税込)

機種	タイトル	販売価格
NCD	●ネオジオCD本体(限定モデル)	¥27,800
NCD	●ネオジオCD本体	¥24,800
NG(カセット)	●ネオジオ本体(10台限り)	¥12,800
	●ワールドヒーローズパーフェクト	TEL
	●餓狼伝説3	¥16,800
	●風雲黙示録	¥15,800
	●ダブルドラゴン	¥15,800
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥12,800
	●ギャラクシーファイト	¥9,800
	●クイズ・キング・オブ・ファイターズ	¥9,800
	●得点王3	¥9,800
	●真・サムライスピリッツ	¥2,980
	●龍虎の拳2	¥2,980
	●餓狼伝説スペシャル	¥1,980
	●サムライスピリッツ	¥1,480

※その他セガサターン・SF・中古多数あり!
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

中古ハード・ソフト高価買取り致します。

☆NEC PC-FX 定価¥49,800

30%OFF **¥34,800** (税込¥35,840)

PC-FX対応ソフト(税込)

- ●天外魔境 電脳絡操格闘伝 ¥7,700
- ●バトルヒート ¥5,980
- ●卒業II ¥5,980
- ●チームイノセント ¥6,980
- ●麻雀悟空/天竺 ¥5,980
- ●全日本プロレス クイーン・オブ・クイーンズ ¥5,980
- ●紺碧の艦隊 ¥6,980
- ●リターン・トゥ・ゾーク ¥7,480
- ●FXパッド ¥2,760

8/25 ●ルナティックドーンFX 定価¥8,800 → **¥7,480** (税込¥7,700)

☆NEC DUO-R 定価¥39,800

¥14,800 (税込¥15,240)

DUO-R 対応ソフト(税込)

- ●銀河お嬢様伝説 ユナ 定価¥6,800 → ¥5,600
- ●銀河お嬢様伝説 ユナ2 定価¥7,800 → ¥5,980
- ●しあわせうさぎ2 → ¥8,800
- ●同級生(9月発売予定) 定価¥8,800 → ¥6,800 予約受付中

☆パイオニア レーザーアクティブ +MEGA-LDパック



合計定価¥128,800 69%OFF **¥39,800** (税込¥40,990)

MEGA-LD対応ソフト(税込)

- ●I WILL ¥1,980
- ●ピラミッドパトロール ¥1,980
- ●グレートピラミッド ¥1,980
- ●ロケットコースター ¥1,980
- ●バーチャルカメラマン2 ¥2,980
- ●ザッピング殺意 ¥2,980

LD-ROM²対応ソフト(税込)

- ●ヴァジュラ ¥1,980
- ●3Dミュージアム ¥1,980
- ●クイズ エコノザウルス ¥1,980
- ●悪魔の審判 ¥1,980
- ●マンハッタンレクイエム ¥2,980

★セガサターン 定価¥34,800



¥32,800 (税込¥33,780) SEGA SATURN

新作ソフト予約受付中!(10~15%OFF)

8 4	●レースドライビン	定価¥5,800 → ¥5,220 (税込¥5,380)
8 4	●麻雀海岸物語	定価¥6,800 → ¥6,120 (税込¥6,300)
8/11	●ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	定価¥5,800 → ¥4,980 (税込¥5,130)
8 11	●アイドル麻雀・ファイナルロマンス2(18才以上)	定価¥7,800 → ¥6,980 (税込¥7,190)
8.11	●シャイニングウィズダム	定価¥5,800 → ¥5,220 (税込¥5,380)
8/11	●学校のこわいうわさ	定価¥4,980 → ¥4,480 (税込¥4,600)
8/11	●卒業II	定価¥6,800 → ¥6,120 (税込¥6,300)
8 25	●魔法剣士レイアース	定価¥4,800 → ¥4,320 (税込¥4,450)
8 上	●テレビアニメ スラムダンク	定価¥6,800 → ¥6,120 (税込¥6,300)
8 中	●水滸演武	定価¥5,800 → ¥5,220 (税込¥5,380)
8月	●ワールドアドバンスド大戦略	定価¥7,800 → ¥6,980 (税込¥7,190)

おすすめ人気ソフトコーナー

●バーチャファイターリミックス	定価¥3,400 → TEL
●リグロードサーガ	定価¥5,800 → ¥5,220 (税込¥5,380)
●ゆみみみっくすリミックス	定価¥5,800 → ¥5,220 (税込¥5,380)
●クロックワークナイト~下巻~	定価¥4,800 → ¥4,320 (税込¥4,450)
●実況パワフルプロ野球'95開幕版	定価¥5,800 → ¥5,220 (税込¥5,380)
●Dの食卓(2枚組)	定価¥8,800 → ¥7,920 (税込¥8,160)
●球転界	定価¥5,800 → ¥5,220 (税込¥5,380)
●THE野球拳スペシャル(18才以上)	定価¥6,800 → ¥6,120 (税込¥6,300)

セガ サターン ソフトラインナップ (オール税込)

定価¥14,800 **¥12,200**	●三国志IV
定価¥8,800 **¥7,700**	●スーパーリアル麻雀PV(18才以上) ●ペブルビーチゴルフリンクス ●ゲームの達人 ●エミットシリーズ
定価¥7,800 **¥6,830**	●バーチャルバレーボール ●プリティファイターX ●ミスト ●柿木将棋 ●RAMPO(ランポ)
定価¥6,800 **¥5,980**	●パンツァードラグーン ●デイトナUSA ●GOTHA(ゴータ) ●上海 ●ダイダロス ●ビクトリーゴール ●サイドポケット2 ●アイドル雀士スーチーパイスペシャル ●ゲイルレーサー
定価¥5,800~¥7,800 **¥4,980**	●学校の怪談 ●熱血親子 ●極上パロディウスだ! ●バトルモンスターズ ●ブルーシード ●完全中継プロ野球グレイテストナイン ●ヴァーチャルハイドライド ●ワンチャイコネクション ●真説・夢見館 ●デジタルピンボール ●ダークシード ●輝水晶伝説アスタル
定価¥4,800 **¥4,200**	●新・忍伝 ●平成天才バカボン ●クロックワークナイト~上巻~

パーツコーナー(税込)

●コントロールパッド	→ ¥2,320	●パワーメモリー	→ ¥4,480
●サンサターンパッド	→ ¥3,230	●ムービーカード	→ ¥17,800
●バーチャスティック	→ ¥4,480	●フォトCDオペレーター	→ ¥3,800
●ファイティングスティックSS	→ ¥4,980	●S端子ケーブル	→ ¥1,850
●シャトルマウス	→ ¥2,780	●RFユニット	→ ¥1,850
●マルチターミナル6	→ ¥3,520	●ステレオAVケーブル	→ ¥1,850
●レーシングコントローラー	→ TEL		

☆セガ SUPER 32X 定価¥16,800

30%OFF **¥9,515** (税込¥9,800)

☆SANYO 3DO TRY(フロントローディング) 定価¥54,800

46%OFF **¥29,800** (税込¥30,690)

☆PANASONIC 3DO·R·E·A·L FZ-10 定価¥44,800

33%OFF **¥29,800** (税込¥30,690)

●デジタルスティックコントローラー 定価¥6,800 → **¥6,480** (税込)

3DO対応ソフト オール20%OFF

支払方法

①代引 (商品代金+送料800円~ +代引手数料400円~)

商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留 (商品代金+送料800円~)

お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

注 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

お近くのお客様はご来店下さい
注 通信販売は本店のみです

通販専用 ☎(052)482−3093
受付時間 11:00~21:00
定休日 毎週水曜日(水曜日が祝日の場合は営業致します)

注
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。
(商品故障の場合はメーカーが保証します。)



TVゲーム専門店 一休さん Group

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

- 御器所店 ●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
- 八田店 ●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
- 南区店 ●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
- 大曽根店 ●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

さあ夏だ、外は熱いぞ!!

クーラーにひたって家でゲームをやろう！ミルキーウェイは御協力いたします。

ナムコ

スーパーパックマン	45,000
パックランド	65,000
スプラッターハウス	28,000
ドラゴンバスター	48,000
ネビュラスレイ	24,000
マーベルランド	36,000
コズモギャングザビデオ	16,000
インディアナジョーンズ	58,000
クラックス	3,000
コズモギャングザパズル	6,000
ニューマンアスレチック	18,000
ゼビウス	22,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
クイズ魔Q大冒険	3,000
メルヘンメイズ	48,000
ピストル大名の冒険	15,000
ギャラガ'88	35,000
ディグダグ	45,000
ワルキューレの伝説	65,000
エクスバニア	8,000
源平討魔伝	37,000
ブラストオフ	32,000
ニューラリーX	68,000
スティルガンナー2（P付）	65,000
F／A	18,000
デンジャラスシード	20,000

コナミ

エイリアンズ	22,000
ゴルフィンググレイツ（P付）	18,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	38,000
ジャイラス	18,000
ハイパーオリンピック（US）	7,000
マンハッタン24分署	9,000
スーパー魂斗羅	38,000
ファイナライザー	10,000
少林寺への道	7,000
マーシャルチャンピオン	18,000
ピットファイター	12,000
ロードファイター	13,000
パンクショット	4,000
グラディウス（H付）	38,000
リングの王者	3,000
極上パロディウス！	38,000
タイムパイロット	33,000
メタモルフィックフォース	45,000
スクランブル	35,000
XEXEX	28,000
グリーンベレー	10,000
フロッガー	20,000

カプコン

ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
スーパーストⅡ	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ストZERO	TEL
ストリートファイター（US）	12,000
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
パワードギア	TEL
サイバーボッツ	TEL
天地を喰らうⅡ	28,000
ワンダー3	45,000
ストライダー飛竜	60,000
闘いの挽歌	25,000
戦場の狼Ⅱ	30,000
サイドアーム	15,000
マッドギア	8,000
マジックソード	25,000
クイズ殿様の野望	2,000
アタックス	8,000
ナイツオブザラウンド	20,000
ザキングオブドラゴンズ	25,000
U.S.ネイビー	30,000
キャディラックス	35,000
エリア88	70,000

セガ

チョップリフター	18,000
アップンダウン	50,000
ヘビーメタル	40,000
ダイナミッククラブ（P付）	12,000
ワンダーボーイ	10,000
フラッシュポイント	4,000
ブロクシード	5,000
忍	10,000
タントアール	6,000
オーライル	8,000
ベイルート	9,000
コットン	18,000
シャドーダンサー	14,000
DDクルー	10,000
レッスルウォー	4,000
アレックスキッド	25,000
ラフレーサー（P付）	15,000
コラムス	10,000
ゴールデンアックス	8,000

タイトー

アイザックⅡ	80,000
バブルシンフォニー	TEL
スペースインベーダーDX	28,000
ファイティングホーク	7,000
功里金団	6,000
ガンフロンティア	50,000
影の伝説	23,000
チャイニーズヒーロー	5,000
ライトブリンガー	35,000
スクランブルフォーメーション	35,000
ダイノレックス	15,000
タイガーヘリ	9,000
スラップファイト	12,000

東亜プラン

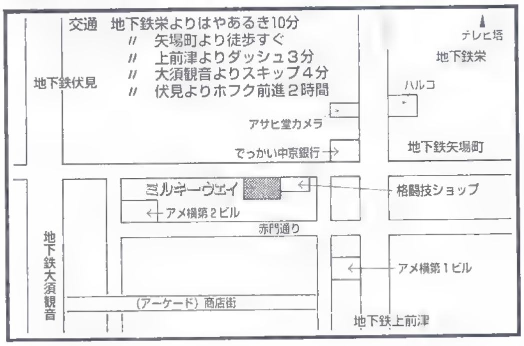
アウトゾーン	9,000
ホラーストーリー	15,000
スノーブラザース	12,000
達人王	20,000
フィグゼイド	10,000
ナックルバッシュ	14,000

アイレム

剣豪	14,000
妖獣伝	5,000
ボンバーマン	8,000
ビジランテ	3,000
ガンフォース	9,000
ぐっすんおよよ	10,000
スパルタンX	15,000
エアデュエル	12,000
ガンホーキ	10,000
フック	20,000

データイースト

エドワードランディ	65,000
ザ・グレートラグタイムショー	43,000
ミステリアスストーン	18,000
スチャラカ空中戦（US）	15,000
サンダーゾーン	16,000
ファイティングファンタジー	17,000
ファンキージェット	7,000
タンブルポップ	8,000
クルードバスター	10,000



ロボコップ	9,000
ヘビーバレル	30,000
ワンダープラネット	15,000
ファイターズヒストリー	5,000

その他

バッドランズ（LDのみ）	10,000
コスモスサーキット（LDのみ）	8,000
サンダーストーム（LDのみ）	10,000
バイパーフェイズワン	TEL
エアーウルフ	28,000
サボテンボンバーズ	7,000
ボンジャック	17,000
アルゴスの戦士	20,000
ジェミニウイング	9,000
ミスターDo'sワイルドライド	3,000
ゴモラ	12,000
富士山バスター	10,000
ソニックウイングス	10,000
ハットリス	3,000
コンバットライブス	3,000
戦国エース	28,000
マジカルクリスタル	10,000
バンダイク	9,000
アクロバットミッション	8,000
アームドF	6,000
ファイアートラップ	7,000
ぽいっと	5,000
だるま道場	10,000
レッスルフェスト	3,000
ザ・ディープ	20,000
脱獄	5,000
スカイスマッシャー	5,000
バルバルークの伝説	8,000
アルバレスタ	9,000
マイティーガイ	8,000
疾風魔法大作戦	28,000
雷電	20,000
豪血寺一族	10,000
ウルトラマン	5,000
ブルーホーク	8,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅡ	18,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	34,000
ファイナルロマンス	20,000
トリプルウォーズ	12,000
レモンエンジェル	17,000

その他多数

MVS

ビューポイント	15,000
8マン	2,000
アンドロデュノス	3,000
ニンジャコマンドー	7,000
餓狼伝説	1,500
餓狼伝説2	2,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
餓狼伝説3	TEL
ASOⅡ	5,000
ザ・キングオブファイターズ'94	TEL

その他多数

基板買取やってます。まずお電話ください。

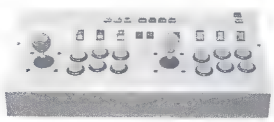
ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所　〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間　お店……………11:00AM～9:00PM
通販TEL……10:00AM～10:00PM

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- 上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- 価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- 初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ハーネスだけの注文もOK（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- 新作ゲーム、なんでも予約OK！

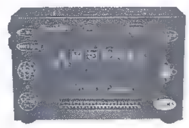
Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN



¥38,000

シグマAV-5000



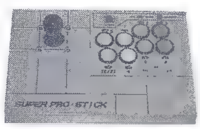
¥26,000

PANA CUSTOM



¥34,000

シグマ-8000TB



¥15,800

VEGA 9000DX

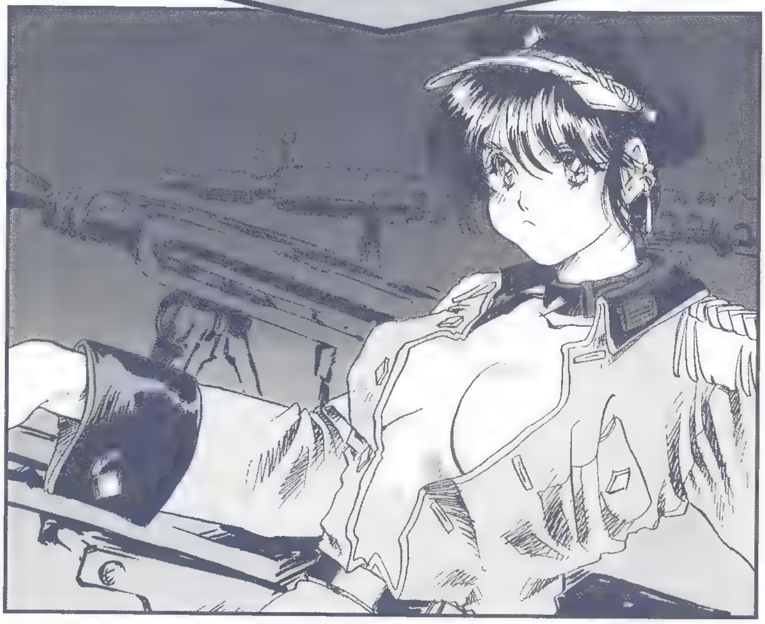
スーパーストⅡ対応



¥53,000

基板修理やってます。くわしくはTELにて!

NEO GEO新作ソフト予約受付中



レーザーディスクの買い取りをします!

特撮・アニメのレーザーディスク、高価買い取りをします（ボックスものは特に高いよっ！）。

レーザーディスク買い取り専用TEL

075-343-4860

（受付時間　12:00～20:00）

NEO-GEO CD



（本体価格）

TELにて特価

SEGA SATURN



バーチャファイター付

特価

家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!

特に家庭用ネオジオソフト・スーパーファミコンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

中古基板・家庭用ゲームソフト販売します!

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手２枚同封の上、下記まで請求してください。

御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください（３時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

イエローバッグ基板情報 FAXサービス利用方法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に＃を押してください」

➡５６７８９０＃

案内「あなたのＦＡＸ番号を市街局番から押して最後に＃を押してください」

➡□□□□□□□□□□□＃

案内「ご指定のＦＡＸにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860

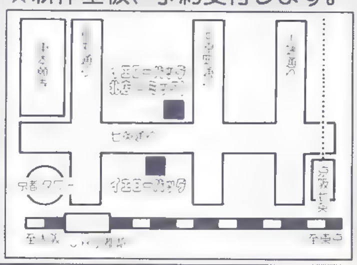
FAX 075-344-0515

〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 ＫＳビル１Ｆ

営業時間　12:00～20:00

年中無休　消費税は要りません。

☆新作基板、予約受付します。



元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

レトロゲーム基板

少数入荷しました。価格はTELにて

NAMCO **リブルラブル、チョップリフター大特価!!**

スペースインベーダー(白黒、ミッドウェイ仕様ビデオ出力)

NAMCO **ジービー**(パネル付)、その他いくつかあるかも?!

※こちらの商品のお問い合わせは8月1日よりお願いします。

バッ活絶版号



通販受付中!!

価格はTELにて

流線堂発行オールドゲーム本

がんばるPSG ¥550(税抜)

カラーゲームがやってきた¥450(税抜)

近日中新刊登場予定です。

某ゲームメーカーサウンドスタッフ

自主製作CD

“OLIO”

ヒント
① 土星(笑)
② ポリゴン

おまたせしました!! **¥2,000(税抜)**

CAPCOM CPSII基板

人気集中、初心者の方にオススメ!

スーパーストIIX、ヴァンパイア、D&D、エイリアンVSプレデター

その他大特価販売中!!

珍品

NAMCO

エアーコンバット(PCB)

※動作させるにはウイニングラン ソルバルウ、スターブレード等の基板ケースが必要です。**¥8,000**

A.M.Pグループ製作

ビデオゲーム機名録

“究極ビデオゲームリスト”

¥800 8月に新版発売予定です。

MIDWAYの新作登場!!

モータルコンバット3ロケ中

¥1,500均一、¥3,000均一セール

毎日やっております。掘出し物多数!

NEO-GEO用コントローラ ケーブル販売中!!

ジョイスティック製作にどうぞ

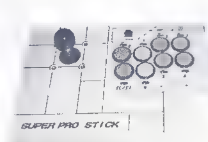
¥850 (税抜)

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



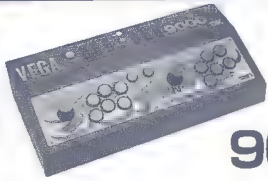
ボードマスター (NEW)

(シンクロ連射内蔵)





シグマ AV5000 & 8000ターボ

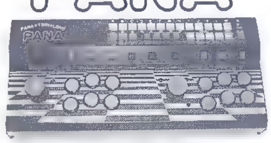


ベガ 9000DX

大きくなって再登場!!

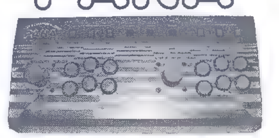
PANA★TWIN★LONG

PANA



PANA★CUSTOM★LONG

PANA



※1P、2P間が3cm広がって価格はそのまま。

CAPCOM CPSII系基板

各種在庫あります。大特価販売中!

価格はTELにてどうぞ。

通信販売も絶好調!!

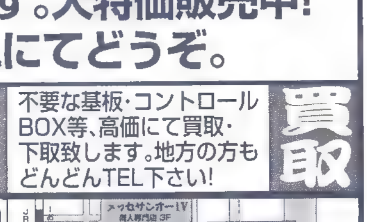
お電話にてご注文後、即配達 代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

買取

営業時間	
月〜木	10:30〜20:00
金・土	10:00〜20:00
日・祝	10:00〜19:30



ゲームフリークのオアシス

メッセ サンオー本店

☎03-3255-3453

FAX.03-3255-3455

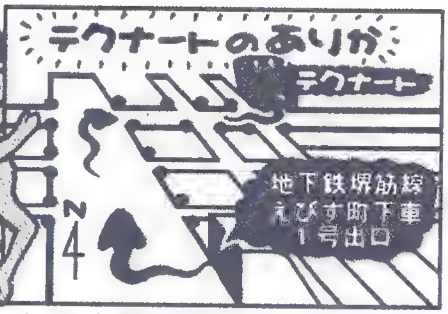
基板販売事業部 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

テクナートのお知らせ。

- 大型筐体の販売・修理も取扱っております（近畿地区に限る）
- ローンも取扱っております
- 第2、第4日曜は営業してます
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

テクナートの広告です。

大阪名物



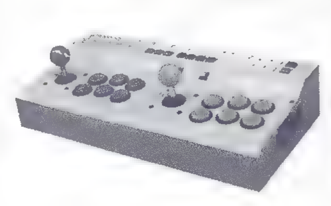
◎8月16日〜20日は夏期休暇とさせていただきます◎

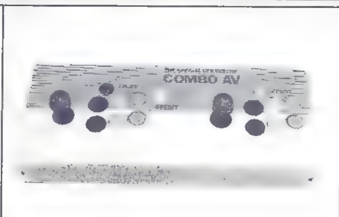


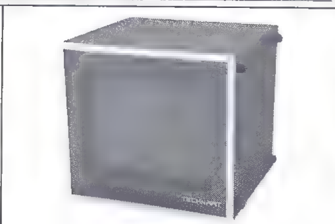


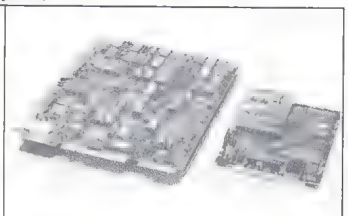


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ（ビデオ端子対応）　¥30,000
Rタイプ（RGB15・21ピン対応）　¥28,000
VRタイプ（上記両方の対応）　¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。　¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

鉄拳2・ストリートファイターZERO予約受付中!!

カプコンPCB
ストライダー飛竜	¥65,000
ブラックドラゴン	¥20,000
天地を喰らう	¥35,000
ザキングオブドラゴンズ	¥14,000
バース	¥25,000
マジックソード	¥20,000
U.S.ネイビー	¥21,000
戦場の狼Ⅱ（海外）	¥15,000
キャプテンコマンドー	¥20,000

タイトーPCB
バブルボブル	¥30,000
レインボーアイランド	¥23,000
メタルブラック（F2込）	¥55,000
ダイノレックス（F2込）	¥ 6,000
バブルシンフォニー	¥80,000
カイザーナックル（ロム）	¥ 3,000
カダッシュ	¥ 7,000
ジャングルキング（海外）	¥15,000
ティンスター	¥28,000
ハレーズコメット	¥13,000
あしたのジョー	¥ 3,000

SNK PCB
ネオジオハードキット（新品）	¥48,000
その他新品・中古カセット有り	¥3,000ヨリ

アイレムPCB
R-TYPE LEO	¥12,000
R-TYPEⅡ	¥ 8,000
ロードランナーⅢ	¥25,000

データーイーストPCB
ザグレートラグタイムショー	¥43,000
ダークシールⅡ	¥ 8,000
トリオザパンチ	¥30,000
ザビガ	¥40,000
カルノフ	¥ 8,000
ヘビースマッシュ	¥25,000
ドラゴンガン	¥23,000

セガPCB
SDI（純正パネル・ハーネス付）	¥88,000
ラブレーサー（P無）	¥ 5,000
青春スキャンダル	¥20,000
ワンダーボーイ	¥12,000
コットン	¥12,000
ガルディア	¥ 6,000
DDクルー	¥ 6,000
テトリス	¥15,000
ポトポト	¥ 3,000
ずんずん教の野望	¥ 8,000
タントアール	¥ 3,000
イチダントアール	¥15,000
サンダーブレード	¥12,000
バードダンク	¥12,000
ぷよぷよ	¥12,000

セガROM
ボナンザブラザーズ	¥ 3,000

コナミPCB
イーアルカンフー	¥10,000
XEXEX	¥25,000
パロディウスだ！	¥10,000
ハイパースポーツスペシャル	¥15,000
ハイパースポーツスペシャル（海外）	¥ 7,000
タートルインタイム	¥35,000
特殊部隊ジャッカル（海外）	¥ 6,000

ナムコPCB
パックランド	¥60,000
リブルラブル	¥58,000
バラデューク	¥35,000
パックマン（海外）	¥43,000
ドラゴンスピリット	¥55,000
妖怪道中記	¥17,000
ブラストオフ	¥15,000
デンジャラスシード	¥10,000
ピストル大名の冒険	¥ 8,000
倉庫番DX	¥ 7,000
ワールドスタジアム'90	¥ 7,000
マーベルランド	¥25,000
バーニングフォース	¥25,000
ドラゴンセイバー	¥23,000
コズモギャングザビデオ	¥10,000
球界道中記	¥ 9,000
スーパーワールドスタジアム	¥ 9,000
ワールドスタジアム'93	¥ 9,000
ワールドスタジアム'92	¥ 9,000
ローリングサンダーⅡ	¥ 9,000
グレートスラッガー	¥ 3,000

ナムコROM
ドラゴンセイバー	¥21,000
バーニングフォース	¥18,000
源平討魔伝	¥ 8,000

その他PCB
ロッドランド	¥18,000
アラビアン	¥23,000
ロストダンプ（ハーネス付）	¥ 7,000
スペースデュエル（基板のみ）	¥ 7,000
V・V	¥ 8,000
ザインドスリーナー（海外）	¥ 7,000
サンダージョーンズ	¥10,000
ゾディアック	¥20,000
ムーンクレスタ	¥35,000
レディーバグ	¥25,000
クラッシュロード（ハーネス付）	¥ 7,000
ポンピングワールド	¥ 7,000
ソルダム	¥ 5,000
ブロックアウト	¥ 3,000
ドリフトアウト	¥ 3,000
ドッチボール	¥ 3,000
F1 GP Ⅰ	¥ 3,000
スーパーフォーミュラー	¥ 3,000
レッスルフェスト	¥ 3,000

クイズPCB
カプコンワールド2	¥ 5,000
IQブロック	¥ 3,000
クイズ世界はShow byショーバイ！	¥ 3,000
クイズそれいけココロジー2	¥ 3,000
クイズ365	¥ 8,000
アテナのハテナ？	¥ 3,000
クイズ学問のススメ	¥ 3,000

麻雀PCB
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥38,000
アイドル雀士スーチーパイ	¥25,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	¥28,000
セーラーウォーズ	¥20,000
バニラシンドローム	¥23,000
トリプルウォーズⅡ	¥ 8,000
プリンセスリーグ	¥ 8,000

報！ 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

筐体
		2レバー6ボタン	2レバー12ボタン
セガ	T－13（18インチテーブル） W800 D550 H600	¥38,000	¥53,000
シグマ	TS－18（18インチテーブル） W800 D550 H600	¥43,000	¥58,000
セガ	シティー18（18インチアップ） W580 D715 H1000	¥60,000	¥75,000
セガ	エアロシティ（26インチアップ） W660 D955 H1320	¥130,000	¥145,000

- ●筐体はすべて中古です。
- ●2レバー6ボタンパネルは中古、2レバー12ボタンパネルは新品です。
- ●TS-18、エアロシティーのモニターは高解像です。
- ●個人向けなので業者の方は申し出てください。
- ●その他、分からない事はお電話にてご質問ください。

コントロールボックス
コンボAV

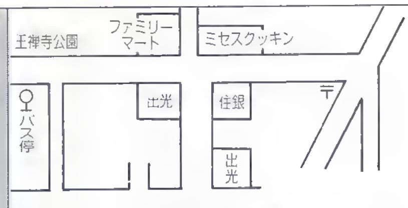
・RGB（RGB15、21ピンコード付）	¥28,000-
・VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付）	¥30,000-
・VR（上記両方対応）	¥33,000-
パナツイン（S端子、RGB対応、麻雀パネル付）	¥38,000-
パナカスタム（上記パナツインの麻雀パネル無）	¥34,000-

- ●分割（ローン）始めました。最高36回。
- ●インスト・マニュアルの有無、ハーネス・筐体・基板についての質問はお客様の方からお願いします。
- ●在庫にない商品や発売前の商品の予約も随時受け付けております。
- ●代引きできない商品もありますので、お電話にて確認下さい。
- ●来社の際はお電話で在庫確認後、お願い致します。
- ●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!

当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

営業時間
10:00～19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有) サンカンパニー
新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459　FAX.044(966)8287
注：当社は業務用しか扱っておりません



小田急線百合ヶ丘駅より
大谷行バス
王禅寺公園下車5分

ストZEROコミック連載スタート記念
中平正彦先生インタビュー

STREET FIGHTER ZERO

今号からスタートするZEROのコミック。
その作家、中平先生にインタビュー!!

家賃のためにマンガ家に?

ゲーメスト（以下「ゲ」と略）…んじゃまあ、そんなわけで、今日はよろしくお願いします。

中平先生（以下「中」と略）…いえいえ、こちらこそお願いします。

ゲ…今日は、こうして連載がスタートする「ストリートファイターZERO」のコミックについていろいろ語ってもらったりとか、中平先生のプライベートなこととか（笑）いろいろ伺いますので。

中…あ、わかりました。

ゲ…えっと、まず…。学生時代にマンガ家になろうって思ったと聞いているんですけど、そのヘンを詳しく教えていただけますか。

中…ん一、でも学生のころはもっぱらパチンコばっかりやっていたんですよ（笑）。

ゲ…パチンコっすか。

中…最近はやってませんけどね、当時はパチンコで生活してましたね。

ゲ…じゃあ、マンガを描きはじめたキッカケは?

中…もともと絵を描くのは好きでしたけど、とにかくお金がほしくて(笑)。家賃も半年近く滞納してて、「こりゃヤバい」って思ってマンガを書いてどうにかお金にしようと思ったんです。

ゲ…ほかに適度に稼げるようなアルバイトを考えたりしなかったんですか?

中…いやー、とにかく田舎だったんで(笑)、近くに今でいうコンビニとかビデオレンタル屋とかまるでなくて、働き口がなかったんですよ。だからもう、マンガを描くしかないーと。

ゲ…へえー、なかなか不思議なキッカケ（笑）ですね。実際にマンガを描き始めるときに影響を受けた作家とかいますか?

中…当時の流行で、やっぱり大友克洋先生とか、原哲夫先生とか影響受けましたね。あのころの自分の絵はモロあんな感じです(笑)。今は随分違うけど…。

ゲ…なーるほど。ところで、ゲームはやられますか?

中…そりゃやりますよ。

ゲ…家庭用はどんなのをお持ちで?

中…新世代マシンと言われているハード以外は持っているんじゃないかな。

ゲ…新世代マシンは興味ないんですか?

中…ないですね(笑)。いまのところ。とくにほしいってほどでもないです。ガツーンとくるゲームが出れば買うかもしれないですけど…。ストZEROとか（笑）。

ゲ…ははは（笑）。

中…今はゲーム機より、パソコンのほうをよくいじるんですよ。PC－98を持っているんですけどね、もっぱらCG描いたりとかですけど。

ゲ…ゲームも?

中…もちろんやりますよ。最近はフライトシミュレータに凝っているかな。

ストⅡシリーズへの思い入れ

ゲ…ストⅡシリーズも初代からずっとプレイされているようですけど、どのあたりのキャラを使って遊んでいますか?

中…えーっと、ボクは仕事柄キャミィを使ってましたが、そのほかによく使っていたのはブランカかな。なんか使いやすいじゃないですか、あのキャラって。

ゲ…いやー、ボクもブランカなんですよ(笑)。あ、でもストZEROにはブランカもキャミィも出てこないんですけど、代わりに誰を使ったりするんですか?

中…アドンですね。なんか使いやすくて。

ゲ…じゃあ、街中のゲーセンの対戦台では、もっぱらアドンでブイブイ言わせているんですね（笑）。

中…基本的には対戦ってあんまりやりたくないんですけどねー。いつもやっていると誰かが勝手に割り込んでくるんですよ（笑）。

ゲ…あー、どこも対戦台ばっかりですからね。

中…もーなんか、こっちはあんまり操作は覚えていないのに、相手はもうバリバリ攻めてくるでしょ。こっちは練習したいのに（笑）。

ゲ…ありますねー、そーゆーこと。じゃあ、プレイするのはアドンだとして、単純に好きなキャラって誰です?

中…そりゃあもうベガですよ、



なかひらまさひこ　昭和41年12月21日、高知県生まれ。大学進学で大阪へ出て、その学生時代にマンガ家を目指すことに。趣味はネコと戯れること（笑）。代表作「キャミィ外伝」



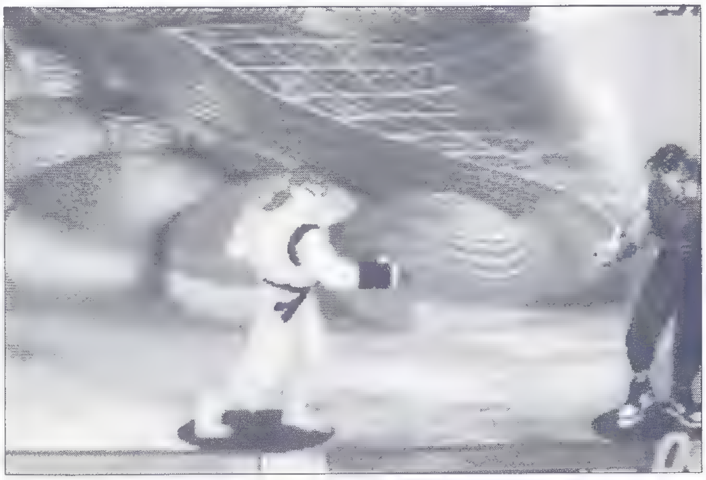
一番好きなキャラはこのベガだという中平先生。悪のかっこよさってところにひかれるそうです。

ベガ。かっちょいーじゃないっすか。エックスでは豪鬼が出てきてボコボコにされて情けなかったでしょ?せめてマンガ（「キャミィ外伝」）では強くかっこよくさせてあげたいなーというものもありましたね。彼が一番好きです。
ゲ…じゃあ、ZEROも含めてこれまでのストⅡシリーズで外伝を描いてみたいキャラとなると、やっぱりベガですか?
中…いや、ダンですね。
ゲ…ほぉー、ダンですかあ。
中…プロフィールを読ませてもらったら、これがなかなかよくて、すごく面白そうですよ。
ゲ…んー、それはぜひとも実現させたいですねー。例えばコミックゲーメストで読みきりとか（笑）。
中…わははは。そーですね。余裕があれば（笑）。


ロイヤルホスト西川口店にてインタビュー。

暇なときは?

ゲ…仕事の合間とか、暇なときはどんなことをしているんですか?
中…ネコと遊んでます。
ゲ…ネコ、っすか。
中…三毛猫なんですけどね。名前はちなみにリュウ（笑）。あのリュウからとりました。
ゲ…おおお（笑）。ネコが仕事場にいると、どうです?やっぱり邪魔だったりしませんか?
中…毛が邪魔だったりしますけどね。スクリーントーンにくっついちゃったり。
ゲ…あー、なるほど。
中…でも動物がいるといいですよ。精神的にカリカリすることがなくなりましたから。締め切り前とか、ちょっと戯れたりすると心が和みます（笑）。
ゲ…じゃあ、まあ、話も盛り上がったところで、最後にゲーメスト読者に向けて、何かひと言。
中…えーっと、とにかくがんばりますんで、応援よろしくお願いいたします。
ゲ…今日はどうもありがとうございました。


マンガとして描いてみたいキャラはダンだそーで。確かにミステリアスな感じだよね。


さてさて、どんなストーリーになるのかな?

いよいよ157ページからスタート!

STREET FIGHTER ストリートファイター
ゼロ ZERO

俺より強い奴がいない今・・・

リュウは何を思うのか・・・。



Round.1

中平正彦


東南アジア—
タイ沿岸
"強さ"を求め続けた男の
行く末は…。
ザザ
ザザ
どうだ？
ペッ
ダメだな…
この品質じゃ
パンだって
焼けねえぜ
半年前の
長雨がたたって
北のケシ畑も
全滅———…
たとえこんな
クズのヘロインでも
売らなきゃな
さもなきゃ
俺達ゃ
飢え死にか…
今夜の
取り引きは
ひと悶着
ありそうだぜ
Hey!!
聞いてるか
用心棒さんよ!!


おい リュウ!!!
!?
たく 日がな一日 あの調子だ!
兄貴が 拾ってきた 用心棒か?
ウデは たつって話 だが…
アタマの方は ブッ壊れてるな ありゃ――よ…
くいっ
ん?



だァれエがぶッ壊れてるッてェ――!?
ばッ…バーディーの兄貴!!!
リュウてなーこのバーディー様も認める格闘の達人よォ!!
てめェら三下のモノサシで計ってんじゃねぇ!!
元気ねェな兄弟!
―っても船酔いてェ訳でもあるめぇ?
……………

■中平正彦先生に熱きメッセージを送れ!!! 〒101東京都千代田区内神田1−11−4㈱新声社「中平正彦先生励おた」係




格闘(ファイター)の道を
終りにしよう
——…
そう
思ってるんだ
な…なんて
もったいない!!
そもそも
サガットの後釜に
つけば富も名声も
思うがままなのに!!
あやかろうと
思ってんな
おめェら…
さもしいゾ
あきらめる
だと?
悲しい事
言うなよ!!
俺はなァ…
ふーっ
初めて
おめェと闘った
時——…
ぐッ…
ぐぞ〜〜ッ!!
俺様が…バーディー様が
敗けるなんて〜〜〜!!



●ついに始まるんですね。中平大先生の描くストZERO。先生の作品がメストで見れるとは思いませんでした。大感激です。(東京都 一発カン太くん)


ひゅーーーッ♪ でけェ クルーザーだぜ
…………
!?
…イヤな 雰囲気だ 引き返そう
はぁ〜〜〜??
なーにが 雰囲気だよ? ビビったんじゃ ねーのかァ?


!?
警察のワナだ!!
ICPO（国際刑事警察機構）麻薬捜査課だ!!
抵抗は無駄だッ こちらの指示に従え!!
犯人の上空へ!
了解!
え?おい!! 勝手に指示を出すな!!



ちゃ!
あッ…コラ春麗——ッ!!!
ええいくぞ!!
船上班春麗のバックアップ頼んだぞ!!
トッ



私はICPO
麻薬捜査官
春麗!!
あなた達を
麻薬密造容疑
密売の現行犯で
逮捕します!!
へへ…
こりゃいいね
飛んで
火に入る
夏の虫たぁ
このことだ!!
てめぇを人質に
トンズラと
決め込むかァ〜〜〜〜〜!?!
ら



旋
呀ッ
円
蹴
ゴメンねっ
ちょっとキョーレツすぎたネ
げげ強え!!
ほぉう!
ダテにひとりで乗り込んで来たってワケじゃあないらしいなァ!!


あなたがボスね？
言ったでしょ抵抗はムダって…
ぴく…
ましたきゃしてもかまわないけど？
ん〜〜ふふイキのいい姉ちゃんだ
いい悲鳴聞かせてくれそうだぜェ…
ふん!!
あんたみたいなデカブツは


足元がお留守なのよッ
ぐッ!!
やややややややややややや
お…おい兄貴が押されてるじゃねぇか…
何やってんだ加勢しろ用心棒!!
今はダメだ…
はあ〜〜〜〜〜〜!?


これは一対一の闘いだ
加勢するのは不粋!!
強い・・・奴を相手にした時のこの気持ち・・・ファイターならば分かるはず!!
そ
そういう問題かァ?
あッ
ん～～～
やっと・・・らしいセリフ・・・聞かせてくれたなリュウ!!!



NEXT!!

ゲームデザイナー養成

ゲームのホントのおもしろさは、プレイするより創ること。



そろそろキミも創る人になって、
ハマッている人を
おもしろがらせてみないか？



入学案内書発送中!!
お申し込みは下記住所へ。

■新鮮なストーリー構成！ 今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！

いま蓄積されたアニメーション技術がゲーム制作に生きる！



修業年限2年・定員100名

コンピューターゲーム科

■就職抜群！ 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円) 学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩1分。

'96年度生・各科願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人 日本漫画家協会賛助会員・社団法人 日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。

DISC BOX

今号の新作情報

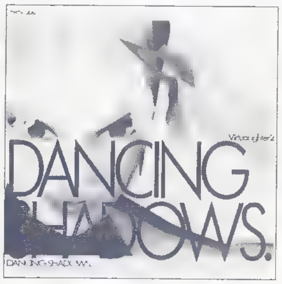
MIDI POWER pro ～ベストセレクション～



1995年8月4日発売
キングレコード
CD：KICA－7670
仕様：CD1枚
　　　フロッピーMIDIデータ付き
価格：¥3800（税込み）

コナミサウンドの中から11タイトルを抽出！そのタイトルの中から33曲を選び、1枚のCDに集めた。基本的には、「MIDI POWER」のシリーズのVol.1～5までのセレクションもの。その中から人気の高いものを収録した。さらにこのCDには、7曲のMIDIデータが入ったフロッピーが付く！これはお買い得！

DANCING SHADOWS バーチャファイター2



1995年7月26日発売
東芝EMI
CD：TYCY－5449
価格：¥3000（税込み）

スーパーヒットを続ける「バーチャファイター2」。ついにこのゲームのイメージアルバムが発売される。このCDは「2」に登場するキャラを基にしたボーカルCDとなっている。このCDのプロデュースはあの鈴木裕氏！（最近会ってないなあ…）サウンド制作には「デイトナUSA」のスタッフが担当。中でもアキラ、ジャッキー、サラのサウンドは鈴木裕氏が絶賛！全部で11曲！VFファンは必聴！

ゲーメストビデオ 餓狼伝説3



1995年7月10日発売
新声社
VHS：GV－18
価格：¥4800（税込み）

餓狼伝説シリーズ最新作「餓狼伝説3」がビデオになった。今回もキャラ紹介、連続技に加え、攻略もバッチリ収録している。



ずるずる

ドライブものだけだった3DCG（ポリゴンもの）も、昨年バーチャファイターが出たことで新たな展開が見えたと思ったらそのままの状態が続いている。シミュレーション要素が強くなりがちな3DCGものだが、あえてそこにゲーム性を入れてくれるものがあってもいいと思うんだけど…。

TOP10 6/16～6/30 ㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	118	ヴァンパイアハンター	SM	SRCL-[illegible]	3200円
	2位	3	59	バーチャファイター2	TE	TYCY-5410	2000円
	3位	－	49	超人学園ゴウカイザー	PC	PCCB-176	1500円
	3位	－	49	マッハブレイカーズ	VE	VICL-15041	1500円
	5位	－	44	パーセレ・ドラキュラバトルⅡ	KR	KICA-1162	3000円
	6位	－	39	アウトフォクシーズ	VE	VICL-15042	1500円
	7位	－	34	ツインビーヤッホー	KR	KICA-7669	2800円
	8位	5	30	レイフォース	PC	PCCB-153	2000円
	9位	－	25	もっと!ときめきメモリアルJUN.	KR	KICA-7662	2800円
	9位	－	25	餓狼伝説3アレンジ	PC	PCCB-183	2500円
ビデオトップ10	1位	1	180	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	2位	－	177	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	3位	2	41	V･H～ダークストーカーズバトル	SS	GV-16	5800円
	4位	－	23	餓狼伝説3	PC	PCVP-11674	4800円
	5位	－	17	極上パロディウス	SS	GV-11	6000円
	6位	3	12	V･F～エターナルバトル	TE	TYVY-5006	4800円
	6位	8	12	レイフォース	PC	PCVP-11662	4800円
	8位	－	6	スーパーストリートファイターⅡ	SS	GV-7	6300円
	8位	－	6	セガCGワールド	TE	TYVY-5005	5800円
	10位	9	3	スーパーストリートファイターⅡX	SS	GV-9	7000円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

前作よりも支持されているハンター。後作ゆえ当然かも。先号から残っているのが2位と8位のみ。これ以外は新作ものばかり。熱い順位争いに見えそうだが、ちょっとレベルが低いかも。大物がないせいかも知れない。オールドゲーが上位を狙えるチャンス。

ビデオ編

さすがVF2！といいたいところだが、すぐ下にハンターが入ってきている。まあ市場を見る限り、この状況は今回のみかも。

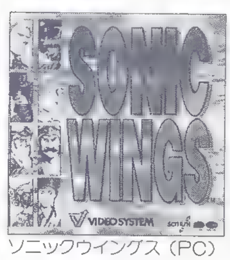
もう姿を見ないだろうと思っていたSストⅡ系が浮上！ムービー、ZEROでさらに旧作が上にくるかも…。

今号のオススメタイトル

オススメCD

ビデオシステムのシューティングゲームの代表作であるソニックウイングス。近々これも「3」が出るらしいが、そのシリーズ第1作目は、「2」「3」のようなネオジオで横画面縦スクロールではなく、縦画面縦スクロールだった。

当然ネオジオではない。ということは、そう、音源も違うのだ！自社オリジナルの基板から出るサウンドこそそのメーカーの特徴が現れる！



ソニックウイングス（PC）

オススメビデオ

攻略とキャラクターのおさらいをしていざゲーセンへ！

最新ゲームといえばそう、KOF'95だ。この感じだとこのままシリーズ化かと思えるところだが、それはさておき、前作であるKOF'94からの流用部分が多い'95に役に立つKOF'94ビデオをオススメする。

新しい技などがあったりするが、家でのイメージトレーニングはこれが一番！どこまで'95に近づくかは君次第！



KOF'94（SS）

GAMEST PRESENTS
松本梨香の
ゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中！
TBS(954) 25:00〜25:30
CBC(1053)24:00〜24:30
ABC(1008)23:05〜23:35

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

美顔(おかお)の筋肉が超柔らかい梨香ネエは、いろんな人に似てると言われるそーな。藤谷しおり、篠原涼子…などなど。写真によっても全然印象が変わってしまうとゆー。こんな梨香ネエの実体は!? ねえねえ、君は誰に似てると思う？

担当：マウント25

リクエスト曲特集決行す！ その名も〝絶叫ーッ！リクエスターッ!!〟

来る8月5日の放送は、ある種の特番であるのだよ、諸君。というのはつまりだね、通常は1曲ないし2曲しかかけられないゲームの曲を、この日ばかりは時間の許す限りかけまくるっちゅー次第なんだな。
　古い曲から新しい曲まで、日頃からみんなから寄せられているリクエスト葉書をもとに、番組は進行していくわけやね。CD化されてないゲームの曲もかかるかもしれないし、この日は特に！超絶対録音必至だぞ!!

ゲストも来るデ その名も〝松岡有香〟！

8月5日の放送には、初のゲストも登場するぞ。その人の名は〝松岡有香〟。カプコンのアルフライラにかつて所属していて、このたびソロデビューを成し遂げたって訳だ。

梨香ネエに近付け！CD・アニメ情報

最新アルバム
「DESTINY」
◆CD／パイオニアLDC
◆発売中
◆3,000円(税込み)



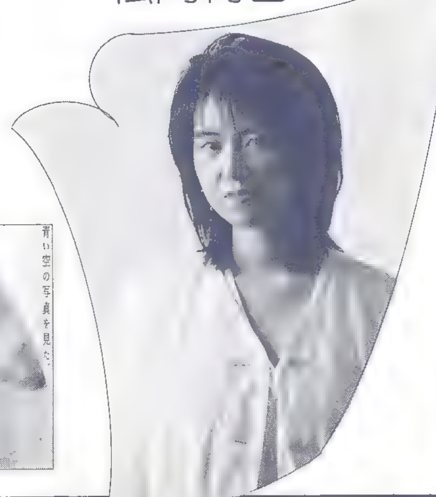
☆待望の梨香ネエの最新アルバムが遂に登場。歌唱力には定評のある梨香ネエだけど、今回のアルバムでは作詞も何曲か手掛けているのだ。
　パワホーなロッケンロールから、バラードまで、幅広く楽しめる。
　歌詞カードは写真集風に作られていて、超良さげだ。

アニメ
「秘境探検ファム&イーリー Turn.1 我が意のままに…」
◆ビデオ&LD／バンダイビジュアル
◆カラー30分／発売中
◆各5,150円（税込み）

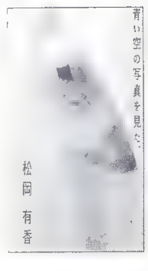


　「万能なる力」を求めて旅する主人公・ファムとイーリーを、ことごとく邪魔するイカしたお姉様・ラーシャ！この方を梨香ネエが演じるぞ。高飛車でイジワルな芸風は、びぐ&ももやんに対するそれと同様。とても演技と思えないリアルな演技だ。
　※写真は主題歌シングルのものです。

松岡有香



松岡有香プロフィール
本名：松岡布佐子
血液型：A型
出身地：愛知県名古屋市
趣味：散歩、絵を描くこと
好きな食べもの：イタリア料理
現在の夢：サハラ砂漠とグランドキャニオンを見てみたい
…1993年、アルフライラにヴォーカルとして加入。
1994年、劇場用アニメ映画「ストリートファイターⅡ」オリジナルサウンドトラックCDにアルフライラとして2曲参加。
1995年6月21日ソニーレコードより「青い空の写真を見た」でソロデビュー。
（テレビ東京系アニメ「ミュータントタートルズ」エンディングテーマ曲）



電波の届かない地域の皆様のための番組テーププレゼント！

不運にも番組がネットされていない地域のミナサマのために、放送テープを、20名のみなさんにプレゼントしていきます。欲しい人は
1・住所　2・氏名
3・年齢　4・職業
5・番組へのあふれる思い
　これらを明記して、葉書で送ってください。

宛先
〒101
東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
株式会社新声社
ゲーメスト
「梨香のゲーマーズナイト番組テープ欲しいッス係」
※テープは1枚の葉書につき、1人1本までとさせていただきます。なお、ネット地域以外の方の応募を優先させていただきます。

夏がやってきて、蒸し暑い毎日が続くけど、編集部はなぜか極寒。冷房ききすぎだっつーの。屋外と屋内との気温の違いに、風邪ひき続出中のゲーメスト編集部。今年の夏はきっと凍死者が出るにちがいない…。

追加情報!!

8月1日から31日まで、データイーストのパズルゲーム「マジカルドロップ」のクイズキャンペーンを開催中ー当選者の中から抽選でセガ・サターンやオリジナルバンダナが当たるぞ。詳しくは各ゲームセンターまで。

バンタン電脳情報学院で夏の体験入学開催

毎年行われる恒例のスーパーサマーセミナーが今年もバンタンで開催される。毎月行われている1日体験入学をもっと密度を濃くし、2日間の日程を体験。1つのコースを集中して受講することもできる。基礎から教えてくれるから初心者でもバッチリだね。詳しいことは次を参照。

日時：8／6・8／7の2日間 13：00～17：00
会場：バンタン電脳情報学院
対象：高校2年生以上
コース：
A.シナリオ&キャラクターデザインコース
B.ゲームプログラムコース
C.コンピュータグラフィックコース
D.コンピュータアニメーションコース
E.ビジュアルクリエイトコース
F.デジタルサウンドコース
・1日目と2日目両方予約することができます。
・定員に達ししだい締め切らせていただきます。
※お問い合わせ・申し込み先
☎：0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-4
バンタン電脳情報学院まで

コミック展開催さる

一昨年の春に全国4会場で開かれたコミックの祭典「コミックの世界展」がさらに全国6会場に拡大し、「まんがメディアワールド'95」と名を変えて開催されることになった。大人からこどもまで誰もが楽しめるイベントになっている。コミックといったらいまやこどもだけのものじゃないもんね。

今回紹介するのは、福岡会場のみだけど、ほかに5カ所で開催されます。詳しいことは書店店頭などのポスターを見ようね。

期間：8／12～8／16
時間：10：00～18：00
会場：スカラエスパシオホール（福岡会場）
料金：無料

まんが専門店「コミックハウス」オープン!

「初めまして。新宿西口、青梅街道沿いに5月オープンしたコミックハウス新宿店です。当店では、ゲーム関連のコミックや書籍などを別コーナーで設けてあるので、お目当ての本も探しやすくなっています。また、毎月中旬ごろには翌月のコミック新刊予定表のコピーをお配りしています。新宿にご用の際は、ぜひ一度お立ち寄りください」

新宿にまんが専門のお店が増えるのは嬉しいかぎり。この「コミックハウス新宿店」の場所・営業時間などは下の広告を参考にしてね。新宿が庭の人も、夏休みで新宿に遊びに来た人も、みんなでどっと押しかけよう!



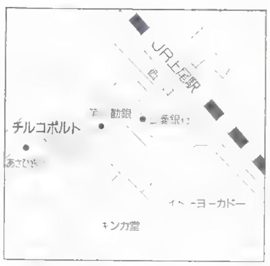
チルコポルトに(ゲ)屋オープン

この度、あの(ゲ)屋が埼玉県上尾市のチルコポルト内に堂々オープンだ！こいつあ～スゴイ！何がスゴイのかって？①(ゲ)屋とゲーセンがドッキング！広い！キレイ！おまけに女の子ゲーマーも大歓迎！②チルコポルトはコナミ直営店である。ということは…③神田店に勝るとも劣らない品ぞろえ！④イベントもゲーム大会にとどまらず天下一！

ここで緊急特報！

(ゲ)屋開店を記念して、なんと「ときめきメモリアルライヴ」なるものが催されるのだ。

日時：8／5 16：00開演予定
※ライブにご招待するお客様は、(ゲ)屋上尾店で7／25より、3000円以上お買い上げのお客様先着500名です。お待ちしておりまーす。



お問い合わせ先
☎048-777-2277まで。よろしく！

ぱよえ～ん ツアーだ！

ぷよファンによるぷよファンのためのイベントが、この夏全国で行われる！

●8／3新潟―ハイブ長岡（長岡産業交流会館）特別会議室
●8／9仙台―イベントホール松栄6Fハイスクエアホール
●8／10札幌―テイセンホールAホール
●8／13名古屋―テレピアホール
●8／13大阪―心斎橋プラザホール本館9F
●8／20福岡―福岡ファッションビル（FFBホール）7F－1号ホール
●8／21広島―広島アステールプラザ大ホール
●8／24東京―東京流通センターRnホール

※お詫び―7／15号の付録「ゲームメーカー就職最前線」においてコンパイルの電話番号および入社競争率に間違いがありましたので訂正させていただきます。
TEL 誤 082-263-6003 正 082-263-6006
競争率 誤 1.2倍 正 12倍

今年の夏もストⅡ三昧



去年高輪プリンスホテルで行われた「ストリートファイターⅡバトルアクションワールド」が、今年は西武百貨店浜松店で行われることになった。ストⅡシリーズだけのゲームコーナーや、本田ステージ再現、ミニシアター、それにゲーマーなら見逃せないストⅡチャンピオンシップなど盛りだくさんの内容になっている。ZEROの発売でストⅡファンも増えていることだし、夏休みにちょっと遠出して腕試ししてのもいいかも。
期間：8／5～8／20までの12日間
会場：西武百貨店浜松店8階大催事場
入場料：一般・大学生800円
高校・中学生600円
小学生以下400円
特別前売券900円（親子ペア券）

イベントEXPRESS

●**カラフル**
日時／8月6日（日）、10月22日（日）ともに11：00～15：00
会場／新百合21（小田急線新百合ヶ丘駅下車）
内容／ゲーム系中心同人誌即売会（コスプレOK）
問い合わせ先／〒225横浜市青葉区鉄町1870－4カラフル準備会

●**ゲームフェスティバルin名古屋**
日時／8月13日（日）11：00～16：00
会場／名古屋市公会堂4F
内容／ゲームONLY同人誌即売会・㈱SNK協力によるゲーム大会・ゲームキャラグッズの販売などなど。（コスプレOK）
問い合わせ先／名古屋市中区栄3－7－5 栄長谷川ビル3F ゲームフェスティバル実行委員会

●**東京アニメーター学院95夏期無料ゼミナール**
日時／8月21日（月）13：00～（開場12：30～）
会場／本学院教室
内容／ゲームデザイナー、アニメーター、声優、漫画家を目指している若人を対象に、赤塚不二夫先生をはじめとする豪華講師陣が講義。各業界の現状から就職情報、デビューの方法まで親切に指導。
申し込み／〒101東京都千代田区三崎町3－4－9東京アニメーター学院95夏期ゼミナール事務局（往復ハガキに住所、氏名、年齢、参加人数を記入。8月16日締切）

●**こみっくPARTY～ゲームONLY10～**
日時／10月1日（日）11：00～15：00
会場／中之島中央公会堂（京阪線、地下鉄御堂筋線淀屋橋駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会（コスプレOK、ゲーム大会有）
問い合わせ先／〒534大阪市都島区都島中通3－4－15－602木村方こみっくPARTY

●**エナジーRUN！GAME☆パラダイスⅣ**
日時／11月5日（日）11：00～15：00
会場／川崎市産業振興会館（JR川崎駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会（コスプレOK、ダンパ有）
問い合わせ先／〒232横浜市南区井土ヶ谷下町27ベイシティエンタープライズ「GAME」係

●**カラフル**
日時／11月19日（日）11：00～15：00
会場／神奈川中小企業センター14Fホール（JR根岸線関内駅下車）
内容／ゲーム系中心同人誌即売会（コスプレOK）
問い合わせ先／〒225横浜市青葉区鉄町1870－4カラフル準備会

●**紅コミEXTRA・GAME SPECIAL2**
日時／11月26日（日）
会場／山形市食料会館4F（JR山形駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会（コスプレOK）
問い合わせ先／山形県鶴岡市切添町12－8－101服部方「ゲームスペシャル2」係

●**RAINBOW SPECIAL**
日時／11月26日（日）
会場／森下文化センター（都営新宿線森下駅下車）
内容／ゲームONLY同人誌即売会
問い合わせ先／〒241横浜市旭区西川島町115－4本田方RS準備会

●**パソケット**（以下略してP）
内容／同人ソフト、ゲームONLY同人誌即売会
日時、名称（会場）／
・8月6日（日）
宇都宮P24（宇都宮産業展示室）、大分P11（大分イベントホール）
・8月20日（日）
小倉P15（西日本総合展示場）
・8月27日（日）
P49（東京文具共和会館）、金沢P23（MROホール）、仙台P35（仙台産業展示館）、長岡P7（ハイブ長岡）、下関P15（シーモール下関）
問い合わせ先／〒111東京都浅草郵便局私書箱108ユウユウ内チケットゆう

◆ゲームイベントを主催される皆さん、記入事項を書いてどんどん応募してください。
記入事項
①イベントの正式名称②開催日時③開催場所（そこまでの交通機関）④内容（できるだけ詳しく）⑤問い合わせ先⑥責任者の住所と電話番号（誌上未掲載）
掲載時期は「手紙が届いた月の翌月末」となります。

ゲーメスト&コインジャーナル共催
第8回　ゲーム懸賞論文
大募集



暮れなずむ街の、光と影の中、愛するゲームへ送る言葉…。やぁ、みんな元気かい？僕は元気だ。

さて、ゲーム懸賞論文も第8回を迎え、回を追うごとに、みんなの作品もどんどんレベルアップしてゆくので、毎回読むのが楽しみなのだ。

「論文」と聞くと、難しいと思うかもしれないけど、そんなことはない。クリアまでの苦労とか、日ごろ気になっていることなど、なんでもオーケーだ。ゲームに対する思いは、人それぞれに違うもの。これを読んでいる君。君も、ゲームに対する熱い思いを、「ゲーム懸賞論文」にぶっつけてみてくれなのだ。

課題は自由だ。君たちの豊かな発想力で、みんなをギャフンと言わしたれ！

賞金&賞品

最優秀賞…5万円・1名
1席………3万円・2名
2席………2万円・2名
3席………1万円・2名
佳作………賞品・数名



応募の決まり

●原稿量
400字詰めの原稿用紙5〜10枚（原稿量の過不足は280字以内としてください）。

●注意点
原稿の最後に住所・氏名・年齢・電話番号を明記してください（欄外でも、11枚目を足して書いてもらっても構いません）。

●締め切り
9月30日（土）消印有効

●宛先
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　㈱新声社　ゲーメスト編集部　ゲーム懸賞論文係

アイランドなら親切対応で低価格！売り買い価格相談！今すぐお電話を！

「ドリャ！」「ドキューン！」「？」「リーチ」が安心価格！

★アイレム
アンダーカバーコップ……28,000
メジャータイトル２……15,000
メジャータイトル……10,000
トンマ……5,000

★カプコン
ロストワールド……128,000
Ｘ－ＭＥＮ……50,000
パワードギア……40,000
スーパースト２Ｘ……35,000
Ｘ－ＭＥＮ（ソフト）……35,000
戦場の狼２……30,000
マジックソード……28,000
チキチキボーイズ……28,000
キャプテンコマンド……25,000
パワードギア（ソフト）……20,000
スーパースト２Ｘ(ソフト)……15,000
スーパースト２（ソフト）……12,000
ナイツオブラウンド……16,000
キングオブドラゴン……16,000
クイズ＆ドラゴン……12,000
ファイナルファイト……12,000
マッスルボマー……12,000
スト２'ターボ……10,000
虎への道……10,000
スト２ダッシュ……8,000
スト２……6,000

★コナミ
ツインビーヤッホー……118,000
Ｇ．Ｉ．ジョー……35,000
グラディウス３……30,000
シンプソンズ……25,000
アステリクス……22,000
Ｍ．Ｉ．Ａ．……20,000
マーシャルチャンピオン……20,000
出たなツインビー……15,000
パロディウスだ……15,000
少林寺への道……10,000
ゴルフィンググレイツ……10,000
パンクショット……6,000
タートルズ……6,000

★セガ
バーチャファイター(キット)……98,000
クラックダウン……15,000
ＤＤクルー……12,000
Ｊリーグ１９９４（サブ）……8,000
スタックコラムス……8,000
コラムス……8,000
タントアール……6,000
ぽとぽと……6,000
コラムス２……6,000
クラッチヒッター……6,000

★タイトー
スラップショット……15,000
ハットトリック93……15,000
ダイノレクス……12,000
ハットトリックヒーロー……12,000
ルナーク……12,000
Ｕ．Ａ．Ｇ……10,000
クイズ人生劇場……10,000
クイズクエスト……10,000
ゆうゆのクイズ……10,000
ニュージーランドストーリー……10,000
トップランキングスター……8,000
アースジョーカー……8,000
カイザーナックル(ソフト)……8,000
クイズシアター（ソフト）……8,000
カダッシュ……8,000
ガルメデス……8,000
スカイスマッシャー……8,000
ヒットジアイス……8,000

★東亜プラン
バツグン……30,000
ナックルバッシュ……16,000
Ｖ・ファイブ……12,000
ドキューン……12,000
ヴィマナ……10,000
ゴークス（Ｐ付）……10,000

★テクモ
ワールドカップ94……18,000
ファイナルスターフォース……16,000
ワイルドファング……10,000
サンダードラゴン……10,000
サンドスコーピオン……10,000
スーパーピンボール……8,000
ワールドカップ90……8,000
Ｓ．Ｔ．Ｇ……8,000
忍者龍剣伝……8,000

★ＤＥＣＯ
ポケットギャルＤＸ……18,000
ドラゴンニンジャ……12,000
サンダーゾーン……12,000
ジョー＆マック……10,000
ファンキージェット……8,000
クルードバスター……8,000
タンブルポップ……8,000
コブラコマンド……6,000
ロボコップ……6,000
ファイターズヒストリー……5,000

★バンプレ
戦国エース……25,000
ゴジラ……12,000
レインボー大陸戦記……8,000
仮面ライダーバトルレーサー 8,000
ウルトラマン倶楽部……5,000

★ビデオシステム
タオ体道……16,000
闘神ブレイザー……10,000
ソニックウイング……10,000
スーパーバレー91……8,000

★ナムコ
鉄拳……118,000
マーベルランド……55,000
リブルラブル……55,000
ネビュラスレイ……25,000
デンジャラスシード……20,000
Ｖシュート……15,000
スーパーワースタ93……15,000
スーパーワールドコート……15,000
ランパート……5,000

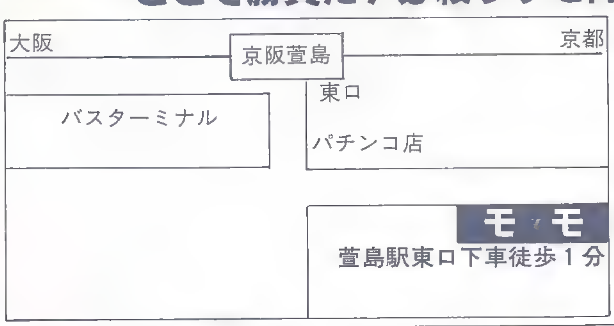
★その他
雷電ＤＸ……88,000
がんばれゴンタ……35,000
ギャルパニ２スペシャル……25,000
ギャルズパニック２……25,000
マッドシャーク……25,000
大江戸ファイト……22,000
バトルクロード……15,000
ビックストライカー……12,000
プレイガール……12,000
豪血寺一族……12,000
グランドストライカー……12,000
とりで２……10,000
プレイガール２……10,000
へべれけのポフーン……10,000
ななめでマジック……8,000
マジカルクリスタル……8,000
オメガファイター……8,000
古今東西干支物語……8,000
ソルダム……8,000
アクロバットミッション……8,000
タスクフォースハリヤー……8,000
ムスタング……8,000
スカッシュ……8,000
ブレイゾン……8,000
龍龍……6,000
とりで……5,000
サンダー＆ライニング……5,000

★麻雀
スーパーリアルＰ－５……88,000
プリティセーラー18禁……25,000
スーチーパイ……20,000
実録マル恥麻雀……5,000
パチンコ物語……5,000
競馬王……5,000

★ネオジオ（業務用）
ＭＶ１－ＦＺ……30,000
風雲黙示録……18,000
ソニックウイング２……8,000
パワースパイク２……8,000
真・サムライスピリッツ……8,000
得点王２……6,000
クイズキングオブファイター 8,000
ギャラクシーファイト……8,000
アンドロデュノス……6,000
ＡＳＯⅡ……6,000
ニンジャコマンド……6,000
ジョイジョイキッド……6,000

アミューズメントワールド モモ

ここで勝負だ！必殺ワザを待っているぜ！



１Ｆ　CAPCOMコーナー
鉄拳・麻雀・etc.

２Ｆ　NEO-GEOコーナー
バーチャファイター２・etc.

全台ノーマル設定
ハイスコアー常時募集中!!

大阪府寝屋川市萱島本町４－13
☎・FAX　0720-23-6995　年中無休
営業時間ＡＭ９：00～ＡＭ０：00

その他、多数在庫有ります。
上記価格はすべて消費税込みです。

アイ・ランド ☎0720-84-7501

FAX0720-83-0527 大阪府門真市脇田町21-13

すばらしい本屋さん111軒

グレート本屋さんリスト　ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央１町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
7Fブックスゾーン
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル１F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03 5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●上文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052 805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
センタープラザ西館
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383 2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888 25-3523

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975 36 8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト

No.64　No.77　No.91　No.99　No.108　No.112　No.114　No.120　No.123　No.125
No.129　No.130　No.134　No.136　No.137　No.138　No.139　No.140　No.141　No.142
No.143　No.144　No.145　No.146　No.147　No.148

ゲーメスト単行本

ストⅡ　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
ネタ帳'95	定価880円
ゲーメストのパズルだよ!!	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円

●お求めの号に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

SSディッガー② 部築和彦 定価980円	冊
豪血寺一族2 4コマ決定版 定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ③ 定価580円	冊
KOF'94 4コマ決定版 定価580円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー 定価780円 しろー大野 大張正己	冊
龍虎の拳 画：天獅子悦也 作：石井ぜんじ 定価980円	冊
龍虎の拳2 天獅子悦也 定価680円	冊
餓狼伝説2 ② MONDO秀 定価680円	冊
速攻生徒会 小川雅史 定価500円	冊
豪血寺一族② 貫城輝 定価980円	冊
海底大戦争 夏元雅人 定価850円	冊
究極戦隊ダダンダーン② 伊藤霊一 定価980円	冊
極上パロディウス 岩尾奈美恵 定価850円	冊
ストリートファイターⅡコミックアンソロジー② 定価780円	冊
コンティニュー ひさの珊瑚 定価680円	冊
ヴァンパイアハンター4コマ 定価580円	冊
スーパーストⅡ 4コマ決定版② 定価580円	冊
ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー 定価780円	冊
龍虎の拳2 ② 天獅子悦也 定価680円	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー 定価780円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝② 定価550円 重岡顕	冊
ガンバード 夏元雅人 定価780円	冊

月　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 8月30日・9月15日 合併号プレゼント◆

◆126、200ページのゲーメスト150号記念大プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　　　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　　　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　）

8:今号の広告で一番よかった会社はどこですか?〔　　　　〕

9:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

10:あなたのご意見をご自由に(P.N　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

◆GAMEST◆ニューメディア アンケート◆

ニューメディア　アンケート

ニューメディア商品充実のため、アンケートに御協力ください。

◆あなたはこれまでに、ゲームのビデオを買ったことがありますか。

1．ある　　　2．ない

◆上の質問で〝ない〟と答えた方、その理由は何ですか。

1．そのゲームが好きでないから
2．ビデオの値段が高いから
3．特に必要としていないから
4．その他（　　　　　）

◆次のうち、あなたの持っているAV機器にマルを付けてください。(複数可)

1．CDプレイヤー
2．ビデオ（VHS、S-VHS、β、Hi8）
3．LDプレイヤー
4．コンパチブルプレイヤー
5．MD
6．カセットレコーダー
7．その他（　　　　　）

◆あなたが今、欲しいと思っているAV機器を書いてください。

◆あるゲームのビデオが、ビデオ版とLD版とであった場合、あなたはどちらを購入しますか。その理由も書いてください。

1．ビデオ版
2．LD版
3．両方買う
4．どちらも買わない
（理由：　　　　　　）

◆攻略ビデオ以外に、ゲーメストから出して欲しいニューメディア商品があったら書いてください。

※御協力ありがとうございました。葉書をいただいた方には、抽選で粗品を送らせていただきます。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
餓狼伝説２	定価 6,000円	本
ワールドヒーローズ２	定価 6,000円	本
餓狼伝説２最強バトル	定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII	定価 6,800円	本
龍虎の拳２	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ２JET	定価 6,500円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター２	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説３	定価 4,800円	本
		本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店 TEL
FAX (　)

部数　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル４Ｆ

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
ニューメディア係 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部 行

（8月30日・9月15日合併号）

キリトリ線

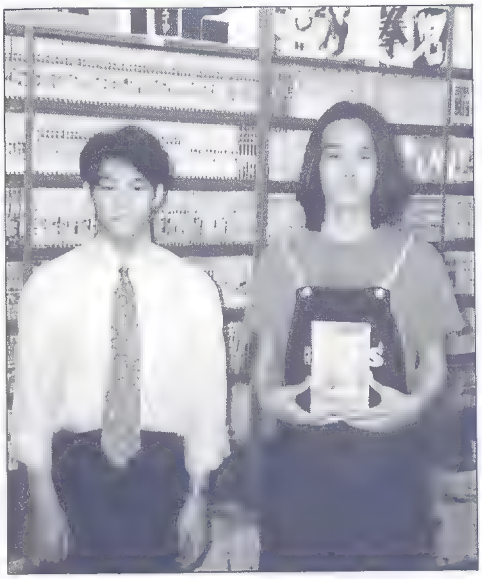
(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他

※の部分は○でお囲みください

今月の本屋さん：仙台市 ブックスオオトリ仙台店

杜の都、仙台。その駅前のアーケード、ハピナ名掛町の入り口にあり。4月1日に仙台書店からブックスオオトリに変身したのでヨロシク。
市内唯一のゲーメストムック常備店としてゲームフリークには超有名。攻略本、ビデオ、バックナンバー等マニア必見の雑誌が盛りだくさん。
2階は1万冊を超えるコミックランド。これまたファンが泣いて喜ぶスポットです。
そのほか、コンシューマーの新品、中古ソフトなども取り扱っている、楽しめるお店です。





営業時間 平日：9:30〜22:00（日・祝日 〜21:00）

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326

バックナンバーリスト

※お求めは、書店注文か、ゲーメスト読者サービス部まで注文して下さい。

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号）　500円
No.130（'94年11月15日号）　530円
No.134（'94年12月30日号）　530円
No.136（'94年1月30日2月15日合併号）　550円
付録：ゲーメストカレンダー
No.137（'95年2月28日号）　550円
付録：鉄拳マニュアル
No.138（'95年3月15日号）　550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号）　500円
No.140（'95年4月15日号）　500円
No.141（'95年4月30日号）　530円
No.142（'95年5月15日号）　500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）　550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号）　550円
付録：PERFECT Ⅳ
No.146（'95年7月15日号）　550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.147（'95年7月30日号）　530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト
No.148（'95年8月15日号）　530円
付録：ストリートファイターZEROポスター
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）　550円
付録：KOFポスター&ゲーセンMAP

ゲーメスト増刊

ストリートファイターⅡ　1000円
付録：描き下ろし巨大ポスター
ストリートファイターⅡダッシュ　1200円
付録：ストⅡダッシュポスター
餓狼伝説2
付録：大張正己描きおろしポスター
ワールドヒーローズ2　1200円
付録：選べるマッドマン特大ポスター
スーパーストリートファイターⅡ　1280円
付録：スーパーストⅡ特大ポスター
キャルスアイランド3　1280円
付録：キャルズカレンダー
スーパーストリートファイターⅡX　1280円
付録：スーパーストⅡXポスター
ワールドヒーローズ2JET　1280円
付録：WH2JETポスター
極上パロディウス　1280円
付録：こいつ&あいつペーパークラフト
ヴァンパイア　1380円
付録：ヴァンパイアスペシャルポスター
真侍魂修羅絵巻　660円

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリート　ストリートファイターⅡX　3500円
付録：Macintosh対応CD-ROM
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　1280円
付録：巨大ポスター
No.3　豪血寺一族2　1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4　真サムライスピリッツ完全版　1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5　バーチャファイター2Act1　780円
No.6　ダライアス外伝　980円
No.7　スーパーリアル麻雀PV　1980円
付録：メッセージCD、描き下ろしポスター
No.8　鉄拳　980円
No.9　ギャラクシーファイト　980円
No.10　バーチャファイター2　Act2　1380円
No.11　ヴァンパイアハンター　1380円
付録：描き下ろしハンターB2ポスター
No.12　餓狼伝説3　1280円
付録：テリーVSパッシュ激闘B2ポスター

ドリームToco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

ぶっとびコーナー

コラムス……………………5,000
ねるとん牌鯨団……………1,500

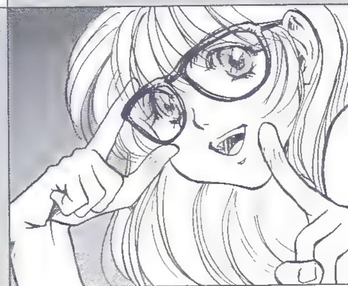
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

リストのFAX発送を始めました

①０３-３３７３-７８４９をダイヤルする
②ガイダンスの後ＢＯＸ番号０１９５＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



アイレム

R-TYPE LEO	17,000
X-マルチプライ	15,000
トンマ	7,000
最後の忍道	17,000
メジャータイトル２	12,000

カプコン

U.S.ネイビー	25,000
マジックソード	23,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
天地を喰らう	38,000
マッスルボマー	8,000
バース	23,000
ロストワールド（P無）	55,000

コナミ

極上パロディウス	35,000
出たな!!ツインビー	15,000
XEXEX	28,000
ガイアポリス	20,000
エイリアンズ	23,000
ヘクシオン	5,000
トライゴン	17,000
クライムファイターズ２	10,000
恋のホットロック	58,000

データイースト

トライアウト	3,000
コブラコマンド	10,000
サイドポケット	5,000
ジョー＆マック	23,000
ドラゴン忍者	10,000
スタジアムヒーロー	3,000
ダークシール	15,000
タンブルポップ	5,000

セガ

ソニックザヘッジホッグ（P付）	25,000
バーニングライバル	20,000
ザ・Ｊリーグ1994	12,000
スパイダーマン	17,000
ダークエッジ	23,000
DDクルー	7,000
クラッチヒッター	5,000
エイリアンストーム	10,000
シャドーダンサー	10,000
ブロクシード	7,000
ムーンウォーカー	10,000
バーチャファイター	50,000

タイトー

バブルボブル	25,000
リターンオブザインベーダー	15,000
スペースインベーダーDX	28,000
ガンフロンティア	55,000
メタルブラック	58,000
トップランキングスターズ	5,000
プリルラ	62,000
火激	5,000
バブルシンフォニー（ロム）	20,000

ナムコ

F／A	17,000
スーパーワールドコート	8,000
ティンクルピット	8,000
ニューマンアスレチック	13,000
ネビュラスレイ	20,000
熱闘激闘クイズ島	2,000
デンジャラスシード	18,000
ブラストオフ	20,000
ギャプラス	30,000

東亜プラン

バツグン	35,000
ヘルファイヤー	8,000
ホラーストーリー	12,000
達人王	18,000
ゴークス（P無）	2,000

バンプレスト

SDガンダム サイコサラマンダー	3,000
SDガンダム ネオバトリング	7,000
マクロス	15,000
マクロスⅡ	15,000
戦国エース	20,000

麻雀

ぱにっくスタジアム	8,000
笑いの麻雀エンジェルス	7,000
華弥生	3,000
麻雀女学園	5,000
沈黙の編隊	8,000
麻雀夏物語	3,000
麻雀遊技	3,000
プリンセスリーグ	5,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	30,000

その他

ぷろっけん	10,000
ぽいっと	3,000
アースジョーカー	5,000
クイズ365	5,000
サンドスコーピオン	10,000
龍龍	4,000
ポラックス	5,000
スーパー上海	15,000
スーパーパン	10,000
スーパーX	17,000
ハチャメチャファイター	10,000
雷龍２	25,000
クイズＴＶ合衆国	2,000
オーマイガァー	3,000
タスクフォースハリアー	8,000
アトミックロボキッド	7,000
バンダイク	7,000
アクロバットミッション	7,000
テラフォース	10,000
雷電	18,000
ガンディーラ	5,000

通販（代引）システムOK！048-649-7650
●受付時間　平日AM11：00〜PM20：30
　　　　　　土　PM13：00〜PM20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1 TEL048-649-7650

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にＴＥＬＬしてください。
●在庫リスト月２回発行になりました。（月始・中旬頃です。）

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



*AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
*別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
*音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
*超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。
型番AV-5000　¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!
すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg
型番 Σ-8000TB　¥15,800
注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



*スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
*ネオ用コード(型番N)	¥2,500
*メガドライブ用コード(型番MD)	¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
*パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
*サターン用コード(型番ST)	¥2,000

Σ-8000TURBOの特徴
*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
*連射スピードを連続的に変えることができます。
*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★　新製品　★★★★★
サターン用コード……¥4000
注意:Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

お申込方法
*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
*送料は全国一律600円です。
*お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
*代金は商品と引き換えにお支払いください。
*お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
*アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意
以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

ナント家のTVでゲーセンゲームがプレイできる。君も最上級のゼイタクを味わってみよう!!

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!





R−TYPE	15,000
R−TYPEⅡ	10,000
R−TYPE·LEO	17,000
アッポー	18,000
アルチメイトテニス	15,000
アレスの翼(C)	6,000
阿修羅ブラスター	9,000
アステリクス	16,000
イーアルカンフー	12,000
怒 (P付)	15,000
ヴィマナ	9,000
ウルトラマン倶楽部	3,500
ヴァンガード	48,000
ヴァンガードⅡ	48,000
Wiz	48,000
ウルフファング	68,000
ウルトラマン	3,000
F−1グランプリ	3,000
エイトフォース	18,000
X−MEN(コナミ)	25,000
S·R·D	9,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000
大相撲(DECO)	15,000
オメガファイター	5,000
女三四郎	25,000
黄金の城	29,000
ガルディア	12,000
カルテット(海外)	10,000
カイロスの館(海外)	7,000
カンガルー(海外)	14,000
海底大戦争	TEL
ガンバード	TEL
ガイアポリス	17,000
歌舞伎Z	12,000
ガンフォース	12,000
強行突破	4,500
銀河任侠伝	22,000
機動戦士ガンダム	5,000
〃 EX-REVUE	TEL
キャプテンコマンドー	19,000
キングオブドラゴンズ	15,000
ギャリバン	6,000
究極タイガー	9,000
キャディラックス	35,000
ギャルズパニック	12,000
クイズココロジー2	4,000
クライムファイターズ2	9,000

クイズ激烈スクランブル	3,000
クイズ&ドラゴンズ	10,000
クイズ385	8,000
グレート1000マイルラリー	25,000
クイズ殿様の野望2	15,000
グラディウスⅢ	30,000
クレージークライマー2	45,000
原始島	9,000
豪血寺一族	8,000
豪血寺一族2	23,000
ゴークス (P付)	20,000
コットン	15,000
ゴークス (P付)	20,000
極上パロディウス!	37,000
ゴールデンアックスⅡ	25,000
ザクソン	22,000
サンダーゾーン	13,000
サンドスコーピオン	25,000
シークレットエージェント	10,000
ジャイラス (海外)	9,000
ジャングルキング	30,000
ジャングルハント(海外)	25,000
上海	9,000
少林寺ロード	3,000
疾風魔法大作戦	25,000
ジオストーム	25,000
シンプソンズ	20,000
スペースインベーダーDX	20,000
スーパーザクソン	22,000
スーパー魂斗羅	35,000
スカイソルジャー	7,000
スーパーバレーボール	2,000
ストリートファイター	16,000
戦場の狼	12,000
戦国エース	25,000
ゼクセクス	28,000
セルフィーナ	12,000
ソニックウイングス	9,000
ダライアス外伝	TEL
タンブルポップ	3,500
タイムパイロット(海外)	12,000
闘いの挽歌	25,000
ダイナマイトダックス	33,000
ダークシールⅡ	13,000
タントアール	4,000
達人	9,000
タイムパイロット'84	20,000

達人王	16,000
ダーウィン4078	4,000
ダイルックス (大)	15,000
チョップリフター(海外)	12,000
チャイニーズヒーロー	3,000
チェルノブ	28,000
ティップタップ(海外)	9,000
出たな!ツインビー	13,000
テディボーイブルース	38,000
特殊部隊ジャッカル	10,000
トップランキングスターズ	6,000
虎への道	5,000
トライアウト	5,000
牌砦	3,000
所さんマー麻雀 24KHz	3,000
ナックルジョー	12,000
ナイトストライカーP付	29,000
ナイツオブザラウンド	16,000
ナイトスラッシャーズ	45,000
忍者君2	15,000
ニュージーランドストーリー	25,000
ネクストスペース	3,000
ノストラダムス	18,000
ハンバーガー(海外)	10,000
ハイパーオリンピック	TEL
バトルレーンVOL.5	TEL
バトルシャーク	8,000
バイオレンスファイト	15,000
バトルクロード	14,000
バンクショット	3,000
ハットトリックヒーロー'93	13,000
バトルレーサー	5,000
ハイパーオリンピック	15,000
パロディウスだ	12,000
パーフェクトソルジャー	25,000
バブルシンフォニー	TEL
ハットトリックヒーロ95ソフト	12,000
必殺無頼拳(海外)	8,000
プレアデス(海外)	13,000
フロッガー	18,000
プログレス	15,500
フラワー	15,000
ファイタースヒストリー	3,000
ぶたさん	35,000
ブロックブロック P無	2,000
ファイナルスターフォース	15,000
フロントライン	15,000
フューチャースパイ	22,000
ブレイジングトルネード	30,000
フラッシュギャル	18,000
富士山バスター	9,000
ぷよぷよ	16,000
フリッキー	35,000
ファンタジーゾーンⅡ	9,000
ブラッドブラザーズ	7,000
ヘビーユニット	3,000
ヘビースマッシュ	45,000

S・リアル麻雀PV(新品)超激死価格!
豪血寺外伝予約受付中!!

ぽいっと	5,000
ポンポコ (海外)	25,000
ポケットギャル	3,000
マジックソード	25,000
マーシャルチャンピオン	14,000
魔界村	18,000
マッスルボマー	13,000
マンハッタン24分署	4,000
マウサー (海外)	20,000
マジンガーZ	30,000
マクロス	15,000
MrDo!(AMP付)	20,000
ムーンパトロール(海外)	12,000
メジャータイトル	7,000
メガゾーン	12,000
メガゾーン(海外)	8,000
迷宮島	3,000
メタルブラック (大)	60,000
メイズオブフロット	9,000
U.S.ネイビー	23,000
妖魔忍法帖	3,000
ラストミッション(海外)	18,000
ラスタンサーガ	15,000
リングの王者	3,000
リングファイターズ	1,000
リムロッキンバスケット	3,000
リターンオブインベーダー	18,000
龍神	15,000
レディバグ(AMP付)	20,000
レインボーアイランドEX	18,000
ロストタンプ	20,000
ロボコップ2	15,000
ロボレス2001	18,000

namco

ゼビウス	25,000
F/A	16,000
マッピー	38,000
メルヘンメイズ	42,000
ワルキューレの伝説	58,000
ドラゴンバスター	45,000
ニューマンアスチック	13,000
バラデューク	28,000
フェリオス	60,000
ティンクルピット	8,000
デンジャラスシード	13,000
ナックルヘッズ	13,000
ランバート	3,000
クイズ魔Q	2,000
モトス	75,000
グレートスラッガーズ	3,000
タンクフォース	10,000
ディグダグ	25,000
ネビュラスレイ	19,000

麻 雀

夏物語	3,000
麻雀エンジェル	8,000
麻雀学園	3,000
プリンセスリーグ	5,000
スーパーリアル麻雀·PⅢ	20,000
スーパーリアル麻雀·PⅣ	32,000
スーチーパイ	18,000
スーチーパイ·2	40,000
早くやってよ	3,000
セーラーウォーズ	15,000
プリティセーラー18禁	28,000

カプコンCPシステム

ストリートファイターZERO	特価
〃 (カートリッジ)	特価
ヴァンパイアハンター	特価
〃 (カートリッジ)	特価
D&D	特価
〃 (カートリッジ)	特価
ヴァンパイア	特価
〃 (カートリッジ)	特価
X−MEN	特価
〃 (カートリッジ)	特価
エイリアンVSプレデター	特価
〃 (カートリッジ)	特価
サイバーボッツ	特価
〃 (カートリッジ)	特価
S−SFⅡX	特価
〃 (カートリッジ)	特価
パワードギア	特価
〃 (カートリッジ)	特価

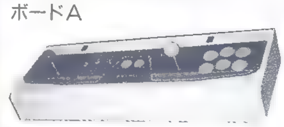
業務用ネオジオMVS

MV-1〜MV-1FZ中古	TEL
K·O·F'95	新発売
風雲黙示録	TEL
Wヒーローズ2·パーフェクト	TEL
K·O·F'94	TEL
真サムライスピリッツ	4,000
ギャラクシーファイト	5,000

その他、多数!!



ボードA



ボードマスター　TEL

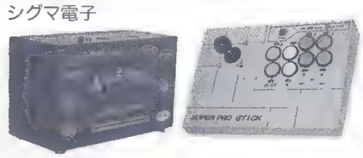
ジャックスとオリエントコーポレーションのクレジット取り扱い中です。
セガアストロシティ筐体、新、中古の基板がローンでお買い求めになれます。
又、ボックスの買取、販売も行なってます。

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10〜30円
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ



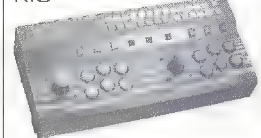
セガ29インチ
アストロシティ筐体(新品)
¥特価

シグマ電子



AV-5000 ¥26,000　シグマ-8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング　¥38,000

購入方法
TELにて在庫・価格確認をして下さい。

通販は
TEL注文後、現金書留で代金+送料800円を御送金下さい。
ヤマトコレクトサービス(代引)も取り扱っております。

店売は
来社前日にTEL予約してからおこし下さい。

新品大特価・中古品のみ消費税サービス・買取も行なってます。

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL受付　朝9:30〜深夜12:00
店売は8:00まで
在庫リストは80円切手×2を封書で請求して下さい。

(株)宇宙堂
TEL052-916-1407
FAX052-916-1502

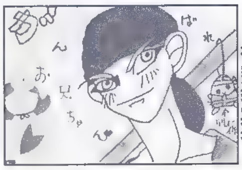
JACCS

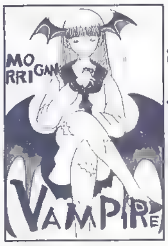
Orico
ローンもOK

夏休み特別企画・ストZERO長期大会

くわしくはお店までお問い合わせを！

イラストの園


▲谷口季実香
リリィが作ったビリー人形がGOOD



▲ひゅるりら
不良のモリガン。タバコが似合う。


▲ささきりょう
うまい！細かい所まで丁寧です。

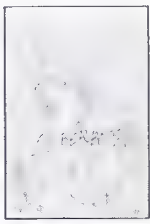

▲ねむり猫
日本人形みたいでいいですね


▲茶柱舞々
なんか不思議な絵ですね。ボーッとしてるナコルルがいい。


▲檜山直樹
雪の中のレイレイ。演出がうまいです。


▲藤村そよぎ
イヤリングがワンポイントとして光ってますね。


▲猫野
ほっぺたをさわりたくなっちゃいますね。


▲卯月渉
泣き声が聞こえてきそうですね。


▲久美
ブルーマリーみたいなモリガンです。


▲雷・雷花
自分はＫボタンが好きです。

毎週日曜VF２大会

PM5：00より試合開始！
※参加受付はPM4：30まで
早めに来てね。

コスプレ大歓迎！

●司会はコスプレイヤーカゲ＆サラの二人！
出場者のコスプレもＯＫ！（ただしゲーム系）
●月末は各週の上位３人づつ計12人でのチャンピオン戦！君も小川町○○の称号を手に入れよう！







VF２大会より♥

年中無休の大募集!!

○イラスト（ハガキ・B5ルーズリーフ）
○手作りインストカード
○コスプレ写真

くわしくはお店の方に問い合わせください！

イラスト等の宛先は……
東京都中央区銀座8-15-10
ダイヤハイツ301　前田裕司

※住所・氏名をわすれずに!!

レイアウト・カット：草雑亮　ロゴデザイン：笑面龍

めざせハイスコア!!

6月18日現在

今年は冷夏らしい。昨年のようにクーラーが動いていても対戦ゲームの熱気で暑いなんてことはなさそう。そんな事もないか。

モンテカルロ ☆＝2（21）

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト （エリック）	11, 936, 400	SnRun−y	1CALL
2	アウトフォクシーズ （ジョンスミス）	10, 359, 000	MEK	1CALL
3	鉄　拳 （ポール）	2′24″43	DEV (DEVIL)	1CALL
4	バーチャファイター2 （カゲ）	2′38″63	またも穴埋め！どうなる モンテ!!（以下次号）	1CALL 金の無駄使いっス
5	マッハブレイカーズ （ブロックバスター）	8″10	一時ゲーム引退です。 まっきいEMS	マコト使用
6	マッハブレイカーズ （グランドスパイク）	290. 18m	バイトを引退です…。 まっきいEMS	マコト使用
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（14）

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト （ふつーの大きさ）	13, 496, 100	IROIS−STAR 疑惑 LEC−N C	エリック ALL ちっちゃくないぞ
2	ヴァンパイアハンター （フェリシア）	2, 132, 600	太郎スーパーR	ALL たぶん3月2日
3	ヴァンパイアハンター （モリガン）	1, 868, 100	TONER	ALL ver. です。
4	ヴァンパイアハンター （ドノヴァン）	1, 571, 200	DHD	ALL
5	ヴァンパイアハンター （アナカリス）	1, 500, 900	LECON−N C	ALL
6	ストリートファイターZERO	0	まだないっス。	
7	スターフォース （連付き）	スコア募集中	実力永パ＆無敵なし！	来月1000万 （予定）
8	サイバーボッツ	スコア募集中		
9	登龍門	スコア募集中		
10	ウルトラ警備隊	スコア募集中		

サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475−34 ☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ドリフトアウト'94	9′58″80	初のエントリー 藤江浜暁見参	140P ALL ランサー使用
2	ワールドヒーローズパーフェクト （マッドマン）	6, 860, 900	BBC片碓	1コインALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト （ラスプーチン）	6, 554, 300	BBC片碓	1コインALL 悟空有
4	ワールドヒーローズパーフェクト （NEO−DIO）	4, 321, 000	本命は呂布RYU	
5	ツインビーヤッホー （PRACTICE）	5, 962, 610	土萌蛍	ため分身使用
6	ツインビーヤッホー （NORMAL）	4, 320, 870	ポコポンナナ	ためバクダン使用
7	ツインビーヤッホー （SPECIAL）	10, 752, 600	ポコポンナナ	ためバクダン使用
8	餓狼伝説3 （テリー・ボガード）	1, 633, 600	オレのライバルは 藤倉篤・としお	ラストボスまで
9	真サムライスピリッツ （チャムチャム）	209, 770	TRC−晴海	1coinALL 黒子×1
10	真サムライスピリッツ （覇王丸）	282, 210	行田覇王丸	1coinALL 黒子×1

今市ゲームセンター ☆＝1（11）

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト （マッドマン）	13, 528, 300	MTY−HAK(ま)	ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト （J・カーン）	13, 166, 500	MARO	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト （NEO−DIO）	13, 018, 500	MIE	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト （ラスプーチン）	11, 808, 900	MIE	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト （ハンゾウ）	10, 119, 700	MFJ−NYC	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト （ジャック）	9, 488, 900	MTY−HAK(ま)	ALL
7	パズルボブル	13, 832, 270	AHO	RD−30
8	首領蜂（TYPE−B）	11, 018, 880	MFJ−NYC	RD−7 (連)
9	首領蜂（TYPE−C）	8, 886, 790	SGO	RD−5 ボス (連)
10	バーチャファイター2 （ジャッキー）	2′04″93	MTY−HAK(ま)	ALL

コスモランド ☆＝2（3）

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 （ライトニング）	755, 600	EASY (あ)	STAGE 8
2	バイパーフェイズワン	2, 716, 171	EASY (あ)	STAGE 7 (連)
3	首領蜂 （TYPE−C）	11, 998, 820	EASY (あ)	2−3 (連)
4	ワールドヒーローズパーフェクト （エリック）	13, 007, 600	GM−TACK	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト （J・カーン）	12, 823, 100	BEL	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト （C・キッド）	10, 102, 800	EASY (あ)	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト （リョウコ）	9, 614, 600	霜月 隆	ALL
8	餓狼伝説3 （テリー・ボガード）	2, 016, 300	霜月 隆	ALL
9	ヴァンパイアハンター （フェリシア）	2, 903, 300	もうダメ 胡桃沢	ALL オールⓅ
10	バーチャファイター2 （パイ）	1′42″81	霜月 隆	ALL

ゲームセンタードリーム ☆＝2（17）

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	登龍門 （コウ・バオ）	1, 116, 100	圑	ALL
2	クールライダース （ディスカバリー）	3′22″14	SZK	ALL 中左中左左コース
3	クールライダース （グラスホッパー）	3′24″11	SZK	ALL
4	クールライダース （ライトニング）	3′24″53	SZK	ALL
5	クールライダース （ICBM）	3′27″80	SZK	ALL
6	クールライダース （レボリューション）	3′25″80	SZK	ALL
7				
8				
9	ワールドヒーローズパーフェクト	14, 183, 600	WDK	ミニディオ 5人目
10	ヴァンパイアハンター （対戦）	95人抜き	アメ横 ヘビー級チャンピオン	アナカリス

プレイランドファンタジア ☆＝0（5）

秋田県本庄市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ2本荘内F ☎(0184)24−5278

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー （ノーマル）	5, 234, 620	ギャラいけ	1COINALL
2	エレベーターアクション リターンズ（1P）	581, 000	ペディグリーチャム♡	1COINALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト （リョフ）	6, 820, 500	鬼殺し伝説	1COINALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト （シュラ）	6, 771, 500	きょ〜ふの恭ちゃん	1COINALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト （ドラゴン）	5, 467, 800	きょ〜ふの恭ちゃん	1COINALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト （フウマ）	6, 202, 400	シバ神漬け	1COINALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト （ラスプーチン）	6, 370, 200	大人気 サティアン 横浜グッズ	1COINALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト （ハンゾウ）	6, 966, 000	ポアされちゃった♡ てへ♡	1COINALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト （リョウコ）	6, 208, 800	愛がすき♡	1COINALL
10	ワールドヒーローズパーフェクト （C. キッド）	7, 449, 100	バナナ空手	1COINALL

J&B米沢店&七日町店&山大前店 ☆＝0（15）

山形県米沢市中央1−14−12セントラルビル1F ☎(0238)21−1864

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター （ドノヴァン）	1, 717, 100	黒魔剣使いK2C	1コインALL 以下ノーマル設定
2	サイバーボッツ （レプトス）	522, 100	SSS	1コインALL
3	バーチャファイター2 （カゲ）	2′48″96	NAGAT	1コインALL
4	スーパーストリートファイターIIX （ケン）	1, 546, 100	ANY	1コインALL
5	ぷよぷよ通	542, 050	T. M（みくりや）	1コインALL 44ぷよ
6	極上パロディウス （こいつ）	4, 125, 600	T. M（みくりや）	SPステージ 1周191万
7	ぷよぷよ	1, 580, 917	T. M（みくりや）	1コインALL 764ぷよ
8	ASO II	2, 738, 100	くりす	2周ALL ノーミス
9	ゲイングランド	30, 697, 825	ただいま入荷中。そのほか、妖しいモノも(有)	ただ今、タイムイージー中！
10				

JOYCOM'S ☆＝16（70）

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ジャッキーチェン	1 coinALL	IPC−NORIと大野真司 （サブ）	ALL 以下 ノーマル設定です
2	ワールドヒーローズパーフェクト （J・カーン）	63, 322, 200	このモードは●ンカス 以下！F'−Ch(審)	ALL (連)(必) チビモード
3	ワールドヒーローズパーフェクト （エリック）	16, 445, 200	こっちで集計して！ IPC−WHK−Ⓕ	ALL (連)(必) ノーマルモード
4	ワールドヒーローズパーフェクト （ネオ・ディオ）	16, 101, 500	ノーマルモードでキャラ別DOS−EI−Ⓡ	ALL (連)(必) ノーマルモード
5	ワールドヒーローズパーフェクト （リョウコ）	15, 263, 900	チビモードつまりません lovely久川	ALL (連)(必) ノーマルモード
6	ストライカーズ1945 （メッサーシュミット）	548, 100	目度ゴリ へきるちゃん	6面 (連) 入荷遅いです
7	バーチャストライカー	1 coinALL	飯田勝平ぶっ●す！ モリガンコスプレ野郎	ALL あやまりに来い。
8	鉄　拳 （NINA）	1′16″91	F'−Ch(審)	ALL (連)(必) (予)52秒
9	鉄　拳 （LAW）	2′11″66	まさかの超つながり！ F'−Ch(審)	ALL (連)(必) (予)1分44秒
10	バーチャファイター2 （ジャッキー）	1′06″75	まさかの超つながり！ F'−Ch(審)	ALL (連) ボロボロです

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝11（41）

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト （マッドマン）(連)(必)	49, 385, 200	PHU−SDR	ALL 小さいキャラ
2	ワールドヒーローズパーフェクト （マッドマン）(連)(必)	13, 576, 600	QSR−リキさま!!	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト （キャプテンキッド）(連)(必)	14, 797, 600	PHU−SDR	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト （リョウコ）(連)(必)	16, 221, 500	カニのじ	ALL
5	セガラリーチャンピオンシップ （チャンピオンシップ）	3′20″60	QSR−リキさま!!	完走
6	首領蜂 （A−Type）(連)	11, 191, 220	PHU−SDR	2−3
7	首領蜂 （C−Type）(連)	18, 112, 220	PHU−SDR	2−4
8	ツインビーヤッホー!! （Special）(連)	11, 844, 420	KRL−バイキン	ALL
9	ヴァンパイアハンター （フェリシア）(連)	2, 291, 800	TTC	ALL P×11
10	餓狼伝説3 （テリー）	2, 191, 900	チャンプのり王	ALL S×24

NTK ☆＝3（20）

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー	+10	大王（ぺぺ）	ALL ENG
2	首領蜂	13, 239, 280	八杉	2−4 C・タイプ
3	ワールドヒーローズパーフェクト （シュラ）	6, 184, 800	BAL	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト （フウマ）	7, 049, 000	BAL	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト （NEO DIO）	6, 422, 200	BAL	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト （ラスプーチン）	7, 711, 600	大将	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト （エリック）	10, 548, 000	おじさんYAS	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト （ジャンヌ）	5, 726, 200	BAL	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト （マッドマン）	6, 085, 300	あっし（圧死）	ALL
10	ワールドヒーローズパーフェクト （ジャック）	5, 627, 400	BAL	ALL

プレイシティ24 ☆＝5（35）

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄　拳 （マーシャル・ロウ）(連)(必)	2′02″56	てき党−鉄友会・ T. O	ALL(吉)スタート 予選1分36秒
2	ギャラクシーファイト （G・ドーン）(連)(必)	2, 122, 500	当店のギャラファイは これで終了 (魔)K O	ALL P×13 N×5 S×15
3	エアーコンバット22 （ドッグファイト）	862, 295	NKIII 根岸京三郎	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト （キャプテン・キッド）(連)(必)	15, 923, 500	あごう	ALL D×3
5	ワールドヒーローズパーフェクト （NEO−DIO）(連)(必)	16, 162, 100	BELLDANDY ちびDIO誰もやって	ALL D×2 ません。
6	ワールドヒーローズパーフェクト （孫悟空）	10, 825, 800	ま゛！アラカリス	ALL D×2
7	ワールドヒーローズパーフェクト （ブロッケン）	13, 263, 300	魔B党−K O	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト （ジンギスカン）	14, 824, 100	SWAT−AMP	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト （ジャック・ザ・リッパー）	11, 067, 000	DURAL	ALL
10	ワールドヒーローズパーフェクト （ジャンヌ＝ダルク）	13, 455, 000	BELLDANDY	ALL

プレイランドエフワン ☆＝4（28）

宮城県仙台市青葉区2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	1, 094, 300	TyFX−MSA 脱げぇぇぇぇぇぇぇ!!	2−3(連) 震電J7
2	ストライカーズ1945	915, 200	OJA／F／X(困)	2−2(連) スピットファイア
3	首領蜂 （TYPE−A）	15, 543, 880	OJA−FEA−TND	2−4
4	首領蜂 （TYPE−C）	25, 562, 250	やっとクリアFX	ALL C×3
5	バイパーフェイズワン	5, 671, 063	OJA−あぶそうぶ(ヘ)	ALL(連) 残×0
6	ワールドヒーローズパーフェクト	14, 055, 800	OJA−PEW. Z	ALL(連)(必) ハンゾウ使用
7	ワールドヒーローズパーフェクト	9, 573, 900	DIG−AMP	ALL(連)(必) フウマ使用
8	ワールドヒーローズパーフェクト	11, 768, 100	MOR−PUYO	ALL(連)(必) ジャンヌ使用
9	ギャラクシーファイト	2, 156, 300	OJA−あぶそうぶ(ヘ)	ALL(連)(必) カズマ使用
10	ストリートファイターザ・ムービー	ALLクリア	OJA−PEW. Z	ALL バルログ使用

君こそゲーメスト！

その1

集計	GAME		HI-SCORE	NAME	店名
1回目集計	ワールドヒーローズパーフェクト		☆連必70,037,900	ツガ夫	GAME's WiLL（京都）
	ストライカーズ1945		☆ 連1,373,500	GGE−WXW	GAME's WiLL（京都）
	バイパーフェイズー1		☆ 連9,032,516	会社帰りにゲームぐるい JAG-H.S	荏原ゲームコーナー（東京）
	クールライダーズ		☆ 必3′08″70	WZH	GAME's WiLL（京都）
	登龍門		1,190,680	230万点おめでとう GPP−ぱのお	ゲームプラザ ポパイ（東京）
	首都高レッドゾーン		3′37″12	PTY−NORI	キャッスル&YOU 2（東京）
	バーチャストライカー		☆ 1コインALL	全国11店の皆様	
	ストリートファイター・ザ・ムービー		☆ 1コインALL	全国17店の皆様	
	ジャッキーチェン		☆ 1コインALL	全国14店の皆様	
2回目集計	ツインビーヤッホー	プラクティス	☆ 連8,458,370	CYCLONE−R.T	アイリン夢空間（岐阜）
		ノーマル	☆ 連7,507,710	ユング	ゲーム イン トーヨコ北越谷店（埼玉）
		スペシャル	☆ 連16,050,160	京城	GAME's WiLL（京都）
	首領蜂	タイプA	☆ 連36,395,550	しょせん高知レベル LAOS−長田仙人	ビッグ ウェーブ（高知）
		タイプB	☆ 連44,401,550	DBL-MOL-NAI	ゲーム イン トーヨコ北越谷店（埼玉）
		タイプC	☆ 連35,627,650	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
	サイバーボッツ		☆ 1,332,500	T. Clue-ISD	扇が丘レジャーセンター（石川）
	エアコンバット22		☆ 975,279	全国2店&個人申請1店の皆様	
	エクストリームダウンヒル		0″59′179	PTY-PTO	キャッスル&YOU 2（東京）
3回目集計	P-47 Aces	サンダーボルト	連4,303,670	ECM-SSI-S.I	ハイテクセガ大船（神奈川）
		ブラックウィドウ	連4,446,250	VMT-ABU	
		スピットファイア	連4,430,390	ECM−FISCHER	
	餓狼伝説3		☆ 2,255,500	ミジンコブラーザーズ兄大段	ゲームプラザミッキー（広島）
	美少女戦士セーラームーン		☆ 連必2,093,800	G. M. C. SSMR'S れべる	ゲームコーナーフジ（東京）
	脳力向上委員会		666,600	POT−T. Y	個人申請 ゲーム イン ダイエイ（千葉）
	水滸演武		2,932,000	Legion-MAP夫	個人申請 アミューズメントスペース・フジ（大阪）

今回は、ワールドヒーローズパーフェクトから解説をはじめよう。

このゲームは、ハイスコアラーへの挑戦状（？）ともいえる、チビキャラモードの発覚で、5000万点以上の点数を記録したプレイヤーが続出したようだ。

そのなかでも7000万点台に乗ったのは京都のツガ夫氏のみ。おみごと！

なおこのゲームは圧倒的大多数の方の要望により、来月から（チビキャラまとめて1部門）＋（デカキャラ18キャラ）＝（19キャラ）での集計になる。なおページの都合上ひとりひとりのプレイヤーの枠が小さくなってしまう可能性があるので、あらかじめ、お断りしておく。

お次は、彩京が放つド硬派シューティング、ストライカーズ1945。

今回は全キャラまとめて集計だが、このうち、トップに立ったのはP-51という機体だ。この機体は、唯一ためうちで敵弾を消せるキャラなので、ほかのキャラに比べて、ある程度先の面に進み易いようだ。

このゲームの2周目は、撃ち返しが激しいので、ザコなどを撃たないで進むこともある程度しかたないのかもしれない。点数をとるか面数をとるか、この2つを両立させていくのは、現段階では難しいようだ。

なお、このゲームは次回よりキャラ別集計開始なので、色々なキャラを試してみるのもいいかもしれない。

はたして、来月全2周クリアを達成するプレイヤーがでてくるのか、注目していきたい。

（次ページにつづく）

ギャレッソ津田沼店 ☆＝3（11）

千葉県船橋市前原西2−15−16酒田ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー（プラクティス）	8,152,770	た	1CALL 連付
2	ツインビーヤッホー（ノーマル）	6,859,700	SUR−ZFC−FCM犯	1CALL 連付
3	P−47−ACES（サンダーボルト使用）	4,208,850	CHAT−あああるじーぶー	1CALL 連付
4	セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2′42″98	AKI	ランチア MT
5	セガラリーチャンピオンシップ（中級）	2′27″87	SNK	ランチア MT
6	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′13″62	HAB	セリカ MT
7	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップモード）	3′17″32	SNK	ランチア MT
8	サイバーコマンド（ヒースキーパー使用）	1′41″10	TU	1CALL 連付
9	首領蜂	20,621,560	ATC−N. F	Aタイプ 連付 2−4
10	ストライカーズ1945（P−51ムスタング使用）	1,076,300	SUR−ZFC−FCM犯	連付 2−3

八千代プレイランドカーニバル ☆＝1（157）

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（バイソン）	2,171,300	MiAmi−P−NG	ALL 連付 R37 爪×5
2	餓狼伝説3（テリー）	2,083,800	Ⓑ−SATSUMA	ALL 連必付
3	サイバーボッツ（R・ジャッカル）	958,800	Rai	ALL 連必付
4	ツインビーヤッホー（PRACTICE）	7,306,060	Ⓜ	ALL 連付
5	首領蜂（Cタイプ）	15,665,170	Ⓑ−SATSUMA	2−3 連付
6				
7				
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆＝4（24）

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1 ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	887,200	NLB−M. A	（連なし）2−2 雷電
2	バイパーフェイズワン	8,141,006	NLB−M. A	ALL 100%×4
3	ツインビーヤッホー	6,976,810	DRM−M. K	（連付）6ステージ PRACTICE
4	ツインビーヤッホー	6,778,850	KEN−はやし君	（連付）ALL PRACTICE
5	首領蜂	25,369,390	NLB−ALT−た	（連付）Cタイプ 2−5 首領蜂面
6	首領蜂	18,266,070	NLB−M. A	（連付）Aタイプ 2−5
7	ジャッキーチェン	青×3、赤×6	KKN−鈴将	ALL ロウ
8	風雲黙示録	649,900	M. Y−剣魂	ALL ゴズウ
9	餓狼伝説3	1,892,300	小柳一馬	ALL テリー
10	ワールドヒーローズパーフェクト	11,594,100	KKN−鈴将	ALL ラスプーチン

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝2（12）

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945連（スピット ファイヤー）	855,400	URD−NAD	1C1周クリア 2−1
2	ツインビーヤッホー連（PRACTICE）（初心者）	8,125,530	STG−MIC	1CALL ステデー×7
3	ワールドヒーローズパーフェクト（エリック）	14,860,700	HARD−CORE	ALL ミス×3
4	ストリートファイター・ザ・ムービー（春麗）	1,620,614	●	ALL P×1
5	風雲黙示録（チュン）	530,400	ASS−ニッシー西	ALL
6	ボンバーマンワールド	2,654,400	マーティン	ALL
7	ガンバード連（マリオン）	1,057,500	URD−NAD	2−3
8	ガンバード連（バルナス）	1,099,100	HARD−TORA	2−2
9	ガンバード（鉄）	955,700	HARD−TORA	2−2
10	餓狼伝説3連（ジョー東）	1,834,100	HARD−UKI	ALL P×6

プレイランドスカイシアター ☆＝24（241）

埼玉県深谷市西島町2−20−25 ☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族2（お志摩連必）	4,205,400	KTC−せりⓐ	ALL S×27 D×1
2	真サムライスピリッツ（チャムチャム連必）	365,990	ベトコンに会いたい PST−リリカちゃん	ALL 黒×2
3	ワールドヒーローズパーフェクト（ミニモード連必）	62,800,000	初クリアゲーム性ゼロ PST−JUN徳	ALL ディオ 7おち てきとー
4	ワールドヒーローズパーフェクト（リョウコ連必）	18,124,900	JUN	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト（J・カーン連必）	15,712,500	JUN	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト（シュラ連必）	14,447,800	YAMA	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト（フウマ連必）	13,604,500	AOI	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト（マッドマン連必）	13,475,400	YAMA	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト（ブロッケン連必）	12,756,500	STER	ALL
10	ワールドヒーローズパーフェクト（ラスプーチン連必）	11,587,900	柊	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=21(164)
東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (零戦)	1,146,000	DAB. S	連付 2－3
2	レイフォース	9,023,900	NUR8	連付 ALL 2P側
3	雷 電DX (初級)	7,332,550	STG－らむりん	連付 ALL 2P側
4	サイバーボッツ (スーパー8)	1,243,700	FTS－NAZ	必付 ALL アリエータ
5	ティンクルピット	21,957,070	RCA－YMT	ALLラッキー 残5宝8 $23
6	マッハブレイカーズ (マキシマムスピード)	7"68	KZC－むらっち	マコト 4P側
7	マッハブレイカーズ (モンスタードラッグ)	214m71	FTS－NAZ	マコト 4P側
8	マッハブレイカーズ (フューチャーゲート)	72,850	FTS－NAZ	マコト 4P側
9	マッハブレイカーズ (ディープダイバー)	751m1	KZC－むらっち	マコト 4P側
10	マッハブレイカーズ (エキシビジョンマッチ)	5"21	KZC－むらっち	マコト 4P側

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆=6(13)
埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (ムスタング使用)	1,353,700	DBL－MOL－NAI	ムスタング使用 2－6ボス
2	ストリートファイターザ・ムービー	2,931,414	MIL－はちだて	ALL ガイル使用
3	首領蜂 (Bタイプ)	44,401,550	DBL－MOL－NAI (終了ぱち)	2周ALL 残×2
4	首領蜂 (Cタイプ)	19,059,920	伊藤パチ夫	2－4
5	ツインビーヤッホー (ノーマル)	7,507,710	ユング	ALL 連付
6	オーマイガァー	1,012,000	ZAC－Ristar	レベル10スタート ALL
7	V－V	36,218,010	DBL－MOL－NAI	2周 ALL (ハ) 1周1015万
8	ガイアポリス (プリンス・連なし)	13,024	GAUT－あげおたむのすけ (佐藤)	連なし ALL
9	ナイトストライカー (Rゾーン)	95,832,580	EVL－WAT(ち)	ALL
10	ホラーストーリー	6,857,790	ほらあげいむくん	ALL 連付

熊谷ガリバー ☆=1(34)
埼玉県熊谷市筑波2－49－8 ホーラム秋山ビル1F・B1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	941,100	DBL－ごろたん	2－2 (連)
2	首領蜂 (TYPE－C)	17,792,210	点低いです。吉田	2－4 (連)
3	エレベーターアクション・リターンズ (イーディ)	999,900	YAM	ALL (必)
4	ツインビーヤッホー (プラクティス)	8,201,230	DAB. S	ALL (連)
5	ガンバード (バルナス)	2,166,600	R Y氏WOP師また焼肉食べましょう。(こ)	ALL (連)
6	レイフォース (2P)	7,685,600	尊師カンストおめでとうございます。(ま)	ALL (連)
7	餓狼伝説2 (ビックベア)	11,175,100	岡崎. R	ALL (必)
8	グラディウスII (スプレッド・ボム)	10,000,000+α	めぞん一刻	12周目5面達成 残機62機
9	ワールドヒーローズパーフェクト (ハンゾウ)	6,003,900	あべくhan	ALL (必)
10				

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆=10(363)
東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823(ノーベル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂 (タイプB)	39,055,230	YGA－HIR(屋)	2周ALL 残0 (連)付き
2	バイパーフェイズワン	8,978,260	DBL－らじあめ(中) (長州Tシャツ着用)	100%×5 2ミス (連)付き
3	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	1,003,400	よーじ	2－3 (連)付き
4	ワールドヒーローズパーフェクト	49,579,500	YGA－HIR(屋)	ALL (連)付き ディオ(チビ)
5				
6	バーチャファイター2 (段位認定)	名人	(ふ)	ウルフ使用
7	バーチャファイター2 (段位認定)	名人	(ち)(祝!プラスティッククマン再来日)	アキラ使用 もう一生出ません
8				
9				
10				

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0(18)
東京都豊島区東池袋3－1－4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ	505,700	KTR	ガウェイン R・ジャッカル
2	ばくばくアニマル	155,448	まゆげ 村山るたまあ	
3	ワールドヒーローズパーフェクト	7,781,400	T. A	NEO－DIO クリア
4	ワールドヒーローズパーフェクト	8,102,000	K T	リョウコ クリア
5	バイパーフェイズワン	445,204	ちょろいぜ!!	ステージ3
6				
7				
8				
9				
10				

ポニーワールド・ザ・コング ☆0=(6)
埼玉県所沢市緑町1－3－7 ☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	6,759,500	SAMだ!!みそしる	連ナシ
2	パズルボブル	32,532,660	M. H	1コイン ALL
3	ヴァンパイアハンター (フォボス)	853,200	S. G－K	1コインALL 連ナシ 必ナシ
4	エレベーターアクションリターンズ	314,100	T. M	イーディ
5	ソルダム	22,514,100	つきじ(2ロウ)	ノーマル
6	餓狼伝説3 (テリー)	1,177,700	A K	連ナシ 必ナシ
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=7(388)
東京都品川区旗の台3－12－3荏原会館 ☎(03)3781－4359

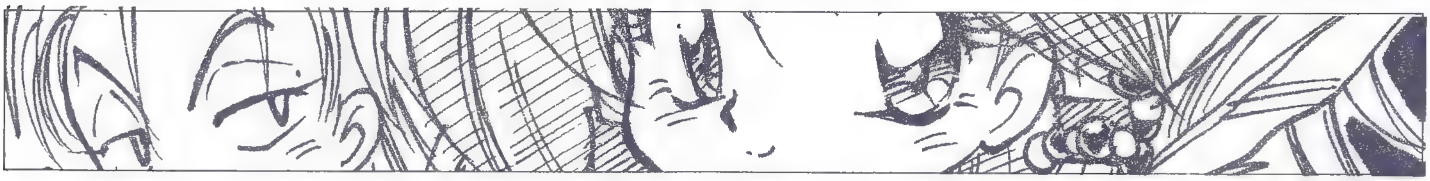
	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターザ・ムービー	ALL	B. D KOH	ガイル使用
2	バイパーフェイズワン (連)	9,494,971	会社帰りにゲームぐるい JAG－H. S	ALL (P)123568
3	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)	56,266,700	古本館の新人バイター♡EGC－(神)STR	ALL 小さいジャンヌ
4	天外魔境外伝 (八雲)(連)(必)	1,228,700	"きく江"はオレがもらった♡ MIS(田)	ALL
5	ストライカーズ1945 (P－38(連))	857,800	ネグリジェありがとう毎日着てますMIS(田)	2－1
6	ストリートファイターZERO			
7	ぷよぷよ通	590,622	NEOアベニュー林チャンプSPD－FGC	ALL
8	餓狼伝説3 (ブルーマリー)	1,139,100	AAシリーズお助け人JAG－(高)GA	ALL
9	パズルボブル	43,209,670	出張職人	ALL 33回
10	餓狼伝説スペシャル (ウルフガング・クラウザー(連)(必))	2,725,300	HST－(お)SPT	ALL 2万落ち D×30

池袋プレイランドラスベガス ☆=6(51)
東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジャッキーチェン	ALL	初プレイ KOH	ロウ使用
2	ストライカーズ1945(連) (ZERO)	1,108,300	DAB. S	2－3
3	ストライカーズ1945(連) (SINDEN)	852,600	将棋道場師範代	2－1
4	首領蜂(連) (TYPE－B)	18,311,180	GAUT G－ZORO ザコ	2－4
5	首領蜂(連) (TYPE－C)	19,466,410	とむ	2－5
6	ツインビーヤッホー(連) (プラクティス)	7,809,400	クリアしただけ	ALL
7	ツインビーヤッホー(連) (ノーマル)	6,629,370	ベル取れない君 KPL－NEK	ALL 残×1
8	RANG! 3 (パニック)	2,166,800	DAB. S	LV99 ドンタコス使用
9	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)(必)	12,139,400	ドドにゃーん♡FC副会長 某SII	ALL P×9
10	ワールドヒーローズパーフェクト (ハンゾウ)(必)	8,158,000	クリアしただけ	ALL

ゲームプラザコトブキ ☆=0(1)
埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト (マッスルパワー)(連)(必)	14,164,500		ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト (J・カーン)(連)(必)	11,943,800		ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャンヌ)(必)	12,069,000		ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャック)(必)	8,096,800		ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト (マッドマン)(連)(必)	6,086,300		ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト (J・MAX)(連)(必)	5,828,400		ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト (シュラ)(連)(必)	6,454,500		ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト (C・キッド)(連)(必)	8,549,200		ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト (ドラゴン)(連)(必)	7,006,700		ALL
10	真サムライスピリッツ (チャムチャム)(連)(必)	204,690	SOS－りりか	ALL 黒子×1 来店ありがとう♡



(東京都 マーシーラビット君)

君こそゲーメスト！

その2

4回目集計

ヴァンパイアハンター	アナカリス	連必1,966,900	T.Clue-ISD	扇が丘レジャーセンター（石川）
	ガロン	☆ 連2,845,700	Tiny-DIL§(乗)	GAME's WiLL（京都）
	デミトリ	☆ 連必2,403,700	まさみくん	扇が丘レジャーセンター（石川）
	ドノヴァン	☆ 連必2,414,600	T. Clue-｢カモネ	扇が丘レジャーセンター（石川）
	ビシャモン	連必2,188,800	T. Clue-RIK	扇が丘レジャーセンター（石川）
	フェリシア	☆ 連必2,884,900	GGE-VXV	GAME's WiLL（京都）
	モリガン	☆ 連必5,523,700	T. Clue-RIK	扇が丘レジャーセンター（石川）
	レイレイ	連必2,493,700	T. Clue-｢カモネ	扇が丘レジャーセンター（石川）
マッハブレイカーズ	フューチャーゲイト	72,850	FTS-NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	モンスタードラッグ	215.67	PHGSY-KOT	個人申請 自販コーナーゆき（愛知）
セガラリーチャンピオンシップ	中級	2′13″25	R. N	個人申請 タイムトンネル（愛知）
	上級	2′27″82	R. N	個人申請 タイムトンネル（愛知）
ギャラクシーファイト	カズマ	連必2,156,300	OJA-あぶそうぶ(ぺ)	プレイランド エフワン（仙台）
	G.ドーン	連必2,122,500	当店のギャラファイはこれで終了 (蘭)K.O	プレイシティ24（北海道）
クイズ殿様の野望2		☆ 4,547,820	INBE END× YUURI そやな(図)	タウンスポット&マンモス城（大阪）
サイバーコマンド		連1′10″73	忍恋Green-Woods安×30	GAME's WiLL（京都）
ガンバード	バルナス	連2,166,700	DBL-ごろたん	キャッスル&YOU2（東京）
得点王3		14	マックスエンペラー	ゲームプラザ ミッキー（広島）
バーチャファイター2	ジャッキー	☆ 連1′06″75	まさかの超つながんね-IF'-Chi(春)	JOYCOM'S（福島）
	ラウ	☆ 連必59″05	MRP-MAT	PLAY CITY NASA（大阪）
	リオン	連1′29″37	MRP-DEN	PLAY CITY NASA（大阪）
鉄拳	ニーナ	連必1′16″91	F'-Chi(春)	JOYCOM'S（福島）
疾風魔法大作戦	キックル&レイクル	連2,013,296	GGE-WXW	個人申請 GAME's WiLL（京都）
ソニックウィングス2	F-117	連2,824,100	HKR	個人申請 GAME's WiLL（京都）
	A-10	連3,161,300		
	FSX	連2,829,900		
	F-15	連2,843,400		
	YF-23	連2,892,500		
	RAFARE	連3,011,500		
	AV-8	連2,862,200		

バイパーフェイズワンは正統派の点数システムを採用したシューティングゲーム。究極的には、ノーボンバーで得点アイテムを集めつつ、敵をすべて倒さなくてはならない。

たった一つのザコキャラが明暗を分けてしまうという、かなりシビアな世界が展開されている。

さらにこのゲーム、ザコ編隊を早く倒せば、どんどん次の編隊がでてくる場面もあるようで、同じ100%でも点数に差が出てくる様子だ。

はたして最終的に究極の点数を叩き出すのはどのプレイヤーなのか、今後も目が離せない状況が続きそうだ。

クールライダーズはキャラ別集計はしませんが、事実上はWZH氏の全部門制覇の模様。

登龍門と首都高レッドゾーンは、2～3ケ月前に10店未満の申請数があったのだがその後の申請がなく、今回からの集計開始。

バーチャストライカー、ストリートファイタームービーとジャッキーチェンは全て1コインALL統一での集計になる。

なお来月から、ALL統一などのゲームは集計は今までより控え目にする（集計しない）。

ツインビーヤッホーは前回に比べ、トップのプレイヤーが多少変動しているようだ。

内容のほうは、ノーミス、ノーダメージはもちろん、始めに選択できる装備も重要なポイントになっている模様。

首領蜂はついに全キャラで全2周クリアが達成された。これからは、コンボボーナスだけではなく、2周目にノーミスで到達した後ボンバーの

（次ページにつづく）

キャッスル&YOU² ☆=11(399)

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカーズ	ALL	PTY-PYO	1コイン ブラジル使用
2	PANG 3（ストーリーモード）	6,322,300	KSL-WARRIOR	ALL
3	PANG 3（パニックモード）	845,000	BMW	レベル88
4	ストライカーズ1945（ZERO(連)）	1,166,000	PTY-FUS	2-4
5	首都高レッドゾーン	3′37″12	PTY-NORI	ALL マニュアル
6	ダウンヒル（ステージ1）	0′59″179	PTY-PYO	スピード型
7	ツインビーヤッホー!（PRACTICE(連)）	7,817,730	YMK-SEG	ALL
8	ヴァンパイアハンター（パイロン(連)）	1,784,900	PTY-PYO	ALL
9	ガンバード（バルナス(連)）	2,166,700	DBL-ごろたん	ALL
10	餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン(連)(必)）	2,561,300	SSC-VAP(和)	ALL 3本落ち D×29

ゲームスポットアテナ2店合同 ☆=13(54)

東京都町田市森野1-37-8 ☎(0427)21-6887

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー	1コインALL	祖国はBRAZIL	ブラジル使用 +9
2	ストリートファイターザ・ムービー	1コインALL	ぷくぷくマニア(愛)(帝)(王) SGP-Cモンキー(ネ)	E. 本田使用
3	首領蜂（Cタイプ）	18,820,880	ぱいおつじゅうし(Z)	2-4、(連)付
4	首領蜂（Bタイプ）	15,879,880	ター坊	2-4、(連)付
5	ワールドヒーローズパーフェクト	15,064,000	ムッシュかまやつ	ALL、(連)付 NEO DIO
6	ツインビーヤッホー（NORMAL）	5,653,270	GPK-しんの☆	ALL、(連)付 ためショット
7	ツインビーヤッホー（PRACTICE）	7,429,050	YMK-SEG	ALL、(連)付 ためパンチ
8	バーチャファイター2（ジャッキー）	1′39″34	JBL-NOB	ALL
9				
10				

カジノカーニバル ☆=3(33)

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,205,700	真っ黒FELICIA	1CALL P×4 EX×0
2	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,072,600	金色モリガン使い MOR	1CALL P×2 2万×18
3	ダライアス外伝	11,280,140		V'ゾーンALL 中ボス×4
4	サイバーボッツ	466,500	稲川康夫カジノ3段	Rジャッカル使用
5	バーチャファイター2	2′17″95	CCD立川ジャッキー	1CALL ジャッキー使用
6	デイトナUSA（初級）	2′10″46	ロートルぎるはま氏	レースモード完走
7	デイトナUSA（初級）	2′11″85	QV. まつお	T. Aモード完走
8	デイトナUSA（中級）	2′52″90	KA たかはし	レースモード完走
9	デイトナUSA（中級）	2′54″21	KA たかはし	T. Aモード完走
10	デイトナUSA（上級）	3′07″31	ロートルぎるはま氏	T. Aモード完走 BL1′30″95

ゲームコーナーフジ ☆=17(115)

東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎(03)3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー（Qゾーン）	91,711,890	G. M. C. なかっぴ	ALLP. B Hゾーン2万あり
2	ストライカーズ1945（P-51）(連)	1,134,200	SUR-ZFC-FCM(犯)	2-3
3	ストライカーズ1945（ゼロ戦）(連)	1,123,400	(B)-SATSUMA	2-3
4	ワールドヒーローズパーフェクト（リョウコ）(連)(必)	32,449,100	G. M. C. URA	ALL ちびっ子
5	ワールドヒーローズパーフェクト（エリック）(連)(必)	14,316,600	剣匠イザナム	ALL R×34 P×20 D×0
6	スーパースラムズ（湘北）	121点	SCRD	ALL SD46 3PB27
7	美少女戦士セーラームーン（ヴィーナス）(連)(必)	2,093,800	G. M. C. SSMR'S れべる	ALL 残×0 クリスタル×3
8	スーパーストリートファイターIIX（春麗）(連)	3,017,900	SSMR'S-MRS 白蓮華	ALL 爪×3 1-3-0-43
9	痛快ガンガン行進曲（剛）	212,335	8月「シンデレラ」に期待♡GSM-つる(ね)	ALL
10	スーパーストリートファイターIIX（サガット）(連)	2,034,400	UGF氏お元気ですか G. M. C. URA	ALL R×37 3万×2落 爪0

中央プラザ大泉店&2店集計 ☆=3(16)

東京都練馬区東大泉1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂（連付）	18,768,810	VAX ナマ派	2-5 TYPE-C
2	ストライカーズ1945	795,700	ひでえお	スピットファイア
3	ススメ!!マイルスマイル	1,702,140	H-KYAL	R48
4	殿様の野望2	1,224,300	さとし	1コインALL 長宗我部
5	ワールドヒーローズパーフェクト	12,466,600	TDNFC-004（休眠中）	エリック
6	鉄拳（ポール）	3′49″36	練馬ポール	ALL
7	鉄拳（キング）	1′58″18	ひでえお	ALL
8	P-47-ACES（スピットファイア）	2,602,580	カよりさま♡	8面
9	ゴルフィングレイツ2	-13	ちょっと、奈良	
10				

ゲームパレス ☆=1(9)
静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,635,100	野良猫II世	ALL
2	ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	1,399,700	ニューパルサー	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン)	11,540,000	ハポ様	ALL
4	エレベーターアクションリターンズ(イーディ)	999,900+α	PSS−TIN	ALL遅すぎた!!
5	エレベーターアクションリターンズ(カート)	999,900+α	PSS−TIN	ALL さあ次はジャド
6	バーチャファイター2(ウルフ)	15段	弟子ウルフ	ALL 段位認定モード
7	ヴァンパイアハンター(パイロン)	1,211,000	USI	ALL
8	プリティセーラー18禁	74,100	BAG	1人目
9	バーチャファイター2(ラウ)	15段	Mr. Y. N	ALL 段位認定モード
10				

ゲームセンターナポレオン ☆=1(104)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー!!(NORMAL)	6,561,570	VMT−ILG・吉田	ALL
2	ツインビーヤッホー!!(SPECIAL)	14,223,280	VMT−ILG−吉田	ALL ミカエル付
3	首領蜂(TYPE−A)	9,201,410	ARC−SAT	2−1
4	首領蜂(TYPE−B)	13,605,000	ORE	2−4
5	首領蜂(TYPE−C)	20,396,300	KMC−TEM(A)	2−5
6	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,906,600	QKA	ALL 連なし
7	ヴァンパイアハンター(フォボス)	1,526,500	おおえ	ALL 連なし
8	ヴァンパイアハンター(パイロン)	1,451,100	OKA	ALL 連なし
9	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,623,800	専門ゲーマー周二	ALL 連なし
10	ストライカーズ1945	663,600	VMT−ILG−吉田	1−8 連あり スピットファイア

ゲームセンターポパイ ☆=8(25)
東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(TYPE−A)	28,535,560	EC▲− ATC−N. F	2−4
2	首領蜂(TYPE−C)	20,397,250	KSD−ZXS	2−4
3	ツインビーヤッホー!(プラクティス)(連)	7,611,650	KSD−木野(J)	ALL
4	ジャッキーチェン	1コインALL	MOL−キラートマト(か) ほか。30名ぐら	
5	ススメ!!マイルスマイル	1,475,560	MOL−GAUT−SCR−ZAR	ALL 1P側
6	能力向上委員会(適性)	629,000	MOL−SAI	ALL
7	ストリートファイター・ザ・ムービー	1コインALL	MOL−キラートマト(か)	ガイル使用
8	ストライカーズ1945(スピットファイア)(連)	1,182,000	MOL−SAI	2−4
9	パイパーフェイズワン(連)	6,783,396	MOL−SAI	ALL
10	パーパーフェイズワン 連なし	5,563,392	MOL−SAI	ALL

夢空間ファンタジー ☆=2(8)
長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)(シュラ)	13,719,800	キャラ別集計にして!−あすたると!?−	ALL 当然P×0
2	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)(エリック)	13,467,000	真サムやるなっこれもキャラ別ね! AST	ALL ボタン10個
3	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)(J・カーン)	12,690,100	面倒くさがらないでキャラ別ね! KBA	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)(NEO−DIO)	12,633,700	メスト力不足か? YZK	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)(マッドマン)	11,378,700	スコアはバックアップじゃないよ! AST	ALL P×0
6	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)(C・キッド)	10,782,100	我が青春ワーヒーⓅ!−ST2−	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)(ジャック)	10,350,000	ワーヒーⓅのためなら食費なんぞ…。 KBA	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)(ラスプーチン)	9,416,400	神田へ乗りこむぞ! −WTR	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト(連)(必)(マキシマム)	8,441,400	どーせ、スーゲー狙い −AKG−MRK	ALL
10	餓狼伝説3(テリー)	1,932,300	どーでもいーやオレは…。 KTM	ALL

ハイテク遊園ニュースター合同集計 ☆=1(2)
山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ジャッキーチェン	1コインALL	ブライダーシェイキングパワーだ!きまりん	ノーマル (アポロ)
2	天外魔境真伝	489,400	忍者旋風ジライヤ参上 MSY−ウッキー!	ノーマル (アポロ)
3	ストライカーズ1945	426,400	SPIT FIRE! あずきちゃん	ノーマル 連なし (アポロ) 1−5
4	ワールドヒーローズパーフェクト	6,603,300	DKM−長老	リョフ 1ALL (アポロ)
5	ワールドヒーローズパーフェクト	6,871,700	ヴァシュラ オン!	シュラ 1ALL (ニュースター)
6	ワールドヒーローズパーフェクト	8,728,500	豆太郎	DIO 1ALL (ニュースター)
7	パズルボブル	23,824,210	MSY	1C ALL (アポロ)
8	首領蜂	16,252,730	TOM	連付き 9面 C (ニュースター)
9	ツインビーヤッホー!	2,647,240	ちなつ!	中級 1CALL (アポロ)
10	美少女戦士セーラームーン	1,281,400	3DOジャパンMSY	(アポロ)

ゲームセンターコパIII ☆=9(170)
神奈川県秦野市南矢名2−19−5 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945(ゼロ(連))	1,059,000	KMC TEM	2−3
2	ストライカーズ1945(スピット(連))	922,300	ロバートガルシア	2−2
3	首領蜂(タイプA(連))	14,471,030	ウーキーMST	2−4
4	首領蜂(Cタイプ(連))	18,755,030	(秘)地下室	2−4
5	ツインビーヤッホー(ノーマル(連))	6,452,830	ウーキーMST	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=1(25)
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳(ポール)	1′55″81	YYY−あっちょう(連)	ALL 1本落ち
2	ストライカーズ1945(零式艦上戦闘機)	970,600	KSC−善之字元帥	2−2 連付き
3	ストライカーズ1945(震電J7)	801,300	KSC−LIT(み)	2−1 連付き
4	サイバーコマンド(ピースキーパー)	1′32″05	K I	ALL
5	ツインビーヤッホー!(プラクティス)	685,340	KSC−LIT(み)	ALL 連付き
6	ガンバード(バルナス)	2,119,700	KSC−善之字元帥	ALL 連付き 1周110万
7	エアーコンバット22(ドッグファイト)	975,279	JNR−TAMA	ALL(128)
8	美少女戦士セーラームーン	1,867,400	ただちくん	ALL ヴィーナス使用
9	ワールドヒーローズパーフェクト(ディオ)	8,870,700	REI	ALL
10	ぷよぷよ通	287,632	ダーク・ないと	ALL

西銀座ゲームプラザ ☆=7(21)
山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	クールライダース(グラスホッパー)	3′14″53	まちオヤジに灰皿(投) NGP−TEI	1コインALL 右左左左
2	クールライダース(ワイルドキャット)	3′24″10	あなうめくん	1コインALL コース不明
3	クールライダース(ラブマシーン)	3′27″46	あなうめくん	1コインALL コース不明
4	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	13,171,300	M. D. S. 笹岡は声優(…)!Ⓓ	ノーマルサイズ P×5おち
5	ワールドヒーローズパーフェクト(J・カーン)	12,315,900	Ⓓ氏ときメモ洗脳作戦 ANP	ノーマルサイズ
6	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャンヌ)	9,650,700	ヘボすぎ。アンチときメモTEI	ノーマルサイズ
7	首領蜂(Bタイプ)	13,969,460	赤ハチマキのリュウ(まだブー)	2−3ボス
8	ツインビーヤッホー!(プラクティス・連付)	7,954,740	NGP−ANP 5ボスでミカエルはずれた	1コインALL
9				
10				

ハイテクセガ大船 ☆=7(37)
神奈川県鎌倉市大船1−23−28 ☎(0467)46−4933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	P−47 ACES(サンダーボルト)(連)	4,303,670	ECM−SSI−S. I	ALL
2	P−47 ACES(ブラックウイドウ)(連)	4,446,250	VMT−ABU	ALL
3	P−47 ACES(スピットファイア)(連)	4,430,390	ECM−FISCHER	ALL
4	ストライカーズ1945(メッサーシュミット)(連)	1,063,400	ECM−SSI−S. I	2−3
5	レイフォース(連)	8,850,800	さっきい	ALL
6	サイバーボッツ(ジャッカル)(連)(必)	1,013,300	PAT	ALL
7	ヴァンパイアハンター(フェリシア)(連)(必)	1,916,900	TIA	ALL
8	ヴァンパイアハンター(デミトリ)(連)(必)	1,628,100	GMT−VAN	ALL
9	バーチャファイター(ジャッキー)	1′40″35	GMT−VAN	ALL
10				

グリーンプレイランド ☆=1(5)
岐阜県高山市西之一色町190高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト(ネオ・ディオ)	13,118,900	1千500万が全国トップかな…多分ねぇRYU	1CALL ノーマルキャラ
2	ワールドヒーローズパーフェクト(ブロッケン)	11,237,200	まさしくパーフェクトなW. HですねEPH	1CALL ノーマルキャラ
3	ワールドヒーローズパーフェクト(ジャンヌ)	11,148,300	キャラ多過ぎて楽ですねぇ今回は… RYU	1CALL ノーマルキャラ
4	ワールドヒーローズパーフェクト(リョウコ)	10,213,700	載せきれないのもひさしぶり…本当にRYU	1CALL ノーマルキャラ
5	ワールドヒーローズパーフェクト(J. マキシマム)	10,101,600	…でも私はUF2がほしいーの・くえぇRYU	1CALL ノーマルキャラ
6	ワールドヒーローズパーフェクト(リョフ)	9,845,400	だめでしょは皆知ってる…ほしーよねJUN	1CALL ノーマルキャラ
7	ワールドヒーローズパーフェクト(マッスルパワー)	8,630,200	たのむ神よ…だめですか(1秒後X) RYU	1CALL ノーマルキャラ
8	ワールドヒーローズパーフェクト(ラスプーチン)	8,805,700	鉄拳2は相変わらずてかってんのか‥JUN	1CALL ノーマルキャラ
9	ワールドヒーローズパーフェクト(シュラ)	8,404,800	やっぱナンバーゼロスリーはイカス‥JUN	1CALL ノーマルキャラ
10	ワールドヒーローズパーフェクト(ゴクウ)	4,586,800	以上…最後の一言…。VF2くれ(皆) 圭	1CALL ノーマルキャラ

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランド エフワン(宮城)
オジャーズ会長のおおのくんは、ジャッキー・チェンを探しに旅にでてしまいました。もう二度と彼には会えないのか…。残念。 by 担当Z

●JOYCOM'S(福島)
仙台のエフワンの皆様へ、大野慎司があまりにも使えなくてスイマセン。 by JC平常連一同

●モンテカルロ(群馬)
ハイスコアがマジでやばい状況です。担当として努力していますが、戦車に立ち向かう(●)螂の斧みたいなもので、一向に事態好転にはなりません。理由はいろいろあると思いますが、やはり「スコア争いが熱いゲーム」というものがほとんどない、というのが最大の理由だと思います。とにかくハイスコアに興味のある方、または「オレが出しちゃる!」という気合い十分のナイスガイのご来店をお待ちしています。
PS.6月30日号の「ブライアント兄弟」は「ガライアント兄弟」の誤りです。 by 店員K.Y

●プレイシティキャロット二荒(栃木)
ワーヒーPのちっちゃくなるコマンドは「知らなきゃハイスコアが争えない」というなかなか「ギャフン!」なコマンドっすね。メーカーが何考えてんだか知んないけど、これはけっこーヒドイと思う。こーゆーくだらない「隠し」を見てるとおじさん悲しくなっちゃうよ。あ、お店には古いゲームもあるので遊びに来てね。じゃあな、あばよ! by ちょく夫おじさん

●サーカスワールド(栃木)
藤江岳暁さん、遠いところからご来店有り難うございます。ランサーエボリューションが好きなようですね。これからもドリフトアウト'94、デイトナUSAのハイスコア期待しています。

●ギャレッソ津田沼(千葉)
「湾岸戦争」ロケテスト中。この号が載るころにはないでしょう。当店3Fフロアはレゲーゲームが週ごとに変わります。妖しいのがたくさんあるので皆やりにきてね。

●ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
八千代の高沢さん連射装置のことではいろいろとお世話になりました。
6月17日に来店なされたSTG−MICさん、またのご来店を常連一同、心よりお待ちしております。ぜひ連絡をください。

●ガリバー熊谷店(埼玉)
めぞんさん来店ありがとうございました(会えなくて残念)。OLDゲームが再び入荷!「R−TYPE」「グラディウス★」「D「トッペル探検隊」「やんちゃ丸」「A−JAX」「ラピオレプス」(シューティング多くてうれしすぎ)どーぞご来店ください。 by PGP−まちゃみ

●ゲームセンターコトブキ(埼玉)
本当に、ハイスコア集計の対象ゲームのスコアが集まりません。 by 店長&ハイスコア担当

●ゲームイントーヨコ北越谷店(東京)
「遠征の方々ご来店誠にありがとうございました。」DBL−GAUT−MOL−NA−「岡山のSANふさんガイアポリスの左レバー連付の回路を教えてくれませんか?」あげお「大出、たまには顔出せよー」
修羅騎士鷹

●荏原ゲームコーナー(東京)
元祖えばせん常連紹介 第2部
EGC−M−S(田)の場合・荏原が誇るスゴ腕シューター。だが彼は「ボンバーを決してうたない」というポリシーを持っているため、なかなか上達しない(初プレイでもボンバーは使わない)という弱点がある。どんなに追いつめられても自分のよけを信じるのだ。それで死んでも決して台をたたいたりはしない、筐体をいたわる紳士でもある。そんな彼もただいま失業中。武蔵小山、渋谷、中目黒、旗の台安住の地を求めさまよい歩く彼の次なるオアシスは一体、何処にあるのか…?

●ゲームセンターポパイ(東京)
VF2、3本制(対戦)50円になりましたよ。 by MOL−ZAPP改めMOL−GAUT−SCR−ZAR

●ハイテクセガ大船(神奈川)
7月15日で閉店です。今までご来店してくださった方々、ありがとうございました。

●ゲームパレス三島(静岡)
今月からハイスコア担当になった女子高生2人です。「ハイスコアを出せる人は来てください」「強い人、まってまーす。」それにしてもVF2が熱いっスねー。対戦台が2台になったので、対戦が熱いんです。強い人大歓迎なので、どんどん来てね。 by スコアが集まらなくて悲しい野良II
&佐野

君こそゲーメスト！

その3

リッジレーサー2	上級		3′ 36″ 620	LED. rf	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
エイリアンVSプレデター	ウォーリアー	連必	6,304,700	GGE-PAN	アイリン夢空間（岐阜）
	リン	連必	5,687,000		
	P. ハンター	連必	5,607,100		
レイフォース	連なし		8,966,900	H. F	個人申請 モーゼ（東京）
雷電DX	初級 連		7,386,490	GGE-IML-PET	アイリン夢空間（岐阜）
真サムライスピリッツ	チャムチャム	連必	365,990	ベトコンに会いたいPST-リリカちゃん	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ハンゾウ	連必	779,220	PHU-SDR	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
豪血寺一族2	お志摩	連必	4,205,400	KTC-せりa	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	陳念	連必	14,194,000	G・CRUSH-きみちゃん	個人申請 GAMEPOPLAND（岐阜）
	大山礼児	連必	4,365,300	G・CRUSH-きみちゃん	個人申請 GAMEPOPLAND（岐阜）
	キース	連必	6,142,400	G・CRUSH-CYA	個人申請 GAMEPOPLAND（岐阜）
	アンジェラ	連必	4,226,700	G・CRUSH-HIS(花)	個人申請 GAMEPOPLAND（岐阜）
ティンクルピット			21,957,070	RCA-YMT	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
レーシングフォース			2′ 52″ 71	WZH	GAME's WILL（京都）
バブルシンフォニー	ノーマル	連	14,914,800	QQQ	個人申請 ゲームセンターポパイ（神奈川）
ソルダム	セキーロ		5,065,910	ついに大台IIあげおたむのすけ	個人申請 ファミリーランド（埼玉）
メタルブラック	連なし		648,730	おのれ スネーカー！Notase-IKA	個人申請 SKSゲームプラザ（茨城）
オーマイガー			1,012,000	ZAC-Ristar	ゲーム イン トーヨコ北越谷店（埼玉）
ガイアポリス	連なし		13,024	GAUT-あげおたむのすけ（佐藤）	ゲーム イン トーヨコ北越谷店、（埼玉）
ナイトストライカー	Qゾーン		91,711,890	G.M.C.なかっぴ	ゲームコーナーフジ（東京）
餓狼伝説	ヒガシ 連		1,834,100	HARD-UKY	ゲームコーナー ヤングパレス（千葉）
餓狼伝説2	ビッグベア	必	11,175,100	岡崎. R	熊谷ガリバー（埼玉）
餓狼伝説スペシャル	クラウザー	連必	2,725,300	HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー（東京）
	キム	連必	2,561,300	SSC-VAP(和)	キャッスル&YOU2（東京）
ストリートファイター2′ターボ	ケン	連必	1,687,700	DEVICE-SSS	PLAY CITY NASA（大阪）
スーパーストリートファイター2	ガイル	連	2,139,300	CST(ゆ)	タイトー イン 002（大阪）
スーパーストリートファイター2X	春麗	連	3,017,900	SSMR'S-MRC白蓮花	ゲームコーナー フジ（東京）
痛快ガンガン行進曲	剛		212,335	8月「シンデレラ」に期待♡GSM-つるね	ゲームコーナー フジ（東京）
ナックルヘッズ	ダレル	連	1,306,500	WGFC-N'SA	モンキーハウス本館（福岡）
	タケシ	連	1,106,200	WGFC-N'SA	モンキーハウス本館（福岡）
	ロブ	連	1,161,900	WGFC-N'SA	モンキーハウス本館（福岡）
	ブラッド	連	3,972,000	はいご	モンキーハウス本館（福岡）
究極戦隊ダダンダーン	イーグル	連	1,579,900	MRP-DEN	PLAY CITY NASA（大阪）
バイオレンスファイト			14,798,840	Seize-KKK	PLAY CITY NASA（大阪）
復活分スコア					
ワールドヒーローズ2JET	C・キッド		251.95	PHU-SDR	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
ストリートファイター2X	ザンギエフ	連	1,783,400	ATC-まさし	サブカルチュア（福岡）
ダンジョンズ&ドラゴンズ	エルフ		1,134,650	ヘルハウンドよ8000点くれ ARIEL	ワンダーランド（宮崎）

キャパシティボーナスをどこまで継続させることができるかも重要になってくることだろう。

エアーコンバット22は、全国3人のプレイヤーが同点を記録した。この点数が、理論上の限界点かどうかの確認が取れ次第、集計を打ちきりとする。

突然だがハイテクセガ大船が近日閉店してしまうとのこと。同店は、次回見事P-47ACES全部門を制覇して有終の美を飾ることができるだろうか。

セガラリーチャンピオンシップについては隠しコマンド等を利用したスコアの集計については今のところ予定していない。

バブルシンフォニーはホーリーウオーターをつないでいく稼ぎは既に極まってきているので、あとはまとめ割りや音符などの細かい稼ぎで差をつけるしかないようだ。

ここで1つ重要なお知らせがある。

集計店の中に不正なスコアを送ってきていた店が2～3あった事実が発覚した。このようなことは決して見逃すわけにはいかない。

このような店はスコアの確認・チェックが徹底していないとしかいいようがなく、ほかのスコアについても疑わざるを得なくなってくる。

ほかの集計店のプレイヤーが多大な迷惑を被ることになるので、しばらくの間「君こそゲーメスト」の集計を休載してもらうことになった。

これからも、このようなケースには厳しく対応していくので、ほかの集計店もスコアの確認・チェックは怠らないようにすること。

（担当・大西）

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝3（19）

岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	10,600,100	えび	ALL ディオ(連)(必)
2	ワールドヒーローズパーフェクト	8,990,000	Fe	ALL 悟空(連)(必)
3	ワールドヒーローズパーフェクト	8,506,700	Fe	ALL M・パワー(連)(必)
4	ヴァンパイアハンター（ビシャモン(連)）	2,093,700	PHGSY-GOR-Y. T	ALL P×9
5	餓狼伝説3（テリー連なし）	1,933,800	S. N	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝10（96）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂（タイプ・B）	39,442,760	GGE-K. N	全2周ALL 残1 フルオート有
2	首領蜂（タイプ・C）	35,627,650	近江からの使者	全2周ALL 残1 フルオート有
3	ツインビーヤッホー！（プラクティス）(連)付	8,458,370	CYCLONE-R. T	ALL
4	ツインビーヤッホー！（スペシャル）(連)付	15,696,880	GGE-MKC	ALL
5	雷 電DX（初級）(連)付	7,386,490	GGE-IML-PET	ALL
6	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）(連)(必)付	6,304,700	GGE-PAN	ALL ノーミス 残1
7	エイリアンVSプレデター（P・ウォーリアー）(連)(必)付	5,687,000	GGE-PAN	ALL 残1
8	豪血寺一族2（お志摩）(連)(必)付	4,153,500	RATT-NKS	ALL D×3
9	ジャッキーチェン	1コインALL	男の意地みせます(P)とNGF	ヤン使用 M・ライオン使用
10	ストリートファイターザ・ムービー	1コインALL	ウェディングPAN♡ゴキゲンななめだわ♡	ガイル使用

オレンジハット砺波店 ☆＝2（2）

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー！	7,124,370	いたくら	プラクティス 全6面ALL
2	ジャッキーチェン	ALL	-M-	ヤン使用
3	リングレイジ	ラストボスまで	BOB	B&Bとヤシャ使用
4	バイパーフェイズワン	2,170,983	暴れん坊営業ばあっち	(連) R-6
5	天外魔境真伝	882,010	何となく小西くん	ラスボスまで 八雲使用
6	スプラッターハウス	200,700	矢張この肉汁が最高！ 鏡	R-7
7	1943	3,017,490	AGF	大和まで (連)
8	ストライカーズ1945	1,566,600	それでもやってる ずんたたくん	ZERO使用 R-6
9	トップシークレット	67,680	何か動かないんすケド 本間くん	R-4
10	ストリートファイターザ・ムービー	20人抜	たくさんつなげました 小西くん	アクマ使用

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝30（166）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー	ALLクリア	イー	ALL
2	ジャッキーチェン	ALLクリア	なんでもいい	ALL
3	サイバーボッツ	1,332,500	T. Clue-ISD	ALL SUPER8
4	ヴァンパイアハンター（レイレイ(連)(必)）	2,493,700	T. Clue-rカモネ	ALL
5	ヴァンパイアハンター（ドノヴァン(連)(必)）	2,414,600	T. Clue-rカモネ	ALL
6	ヴァンパイアハンター（デミトリ(連)(必)）	2,403,700	まさみくん	ALL
7	ヴァンパイアハンター（ビシャモン(連)(必)）	2,188,800	T. Clue-RIK	ALL
8	ヴァンパイアハンター（アナカリス(連)(必)）	1,966,900	T. Clue-ISD	ALL 3ミス
9	ヴァンパイアハンター（モリガン(連)(必)）	5,523,700	T. Clue-RIK	ALL
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝4（157）

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイバーサイクルズ（ネオヨコハマ）	3′51″671	金くれくん asキャプテンノーフューチャー	完走1位 ワイルドホッグ
2	ワールドヒーローズパーフェクト（NEO・DIO）	13,999,600	SHW	ALL
3	バイパーフェイズワン	4,243,837	NMT	R-8ボス 100%×3
4	首領蜂（タイプC）	13,316,760	ILW-DECO愛好会"魔王" E. T！	2－4
5	エアーコンバット22（ドッグファイト）	975,279	HAL-H. I パワー使ってます	ALL ほか1名有 バルカンのみ
6	餓狼伝説3（テリー）	1,963,100	YOC	ALL
7	バーチャストライカー	ALLクリア	3名ほど達成	今はもうない
8	ジャッキーチェン	ALLクリア	3名ほど達成	今はもうない
9	マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ）	214m87	HYK-変態軌組	ボタン配置 ノーマル
10				

チャレンジャー関大前店 ☆=5 (76)

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ (スーパーエイト)	1,046,300	まJU	ALL バオ・マオ使用
2	首領蜂(連) (TYPE A)	12,846,940	タコミス多し TQS-(神)	2-3
3	首領蜂(連) (TYPE-B)	14,450,270	(祝)金光氏退職記念 TQS-(神)	2-4
4	首領蜂(連) (TYPE-C)	18,647,640	PPR-NGM	2-5
5	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	12,262,700	!僕も必ずいくぞ マリ子様♡ NOB	ALL
6	パイパーフェイズワン (連)	2,462,027	まJU	R5
7	PANG 3 (ノーマル)	3,435,900	ああ まり子様 7/23は必ず♡	ALL
8	PANG 3 (エキスパート)	1,945,000	最終解脱ーまJU	ALL
9	PANG 3 (ぱにっく)	1,670,300	実力永パ希望 まJU	L99+a ドンタコス
10			スコアラー不足ナリ 今新人求めてます	

GAME's WiLL ☆=28 (224)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎(075)711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	1,373,500	GGE-WXW	2-6 (連) P-51
2	ワールドヒーローズパーフェクト	70,037,900	ヅガ夫	ALL (連)(必) ハンゾウ
3	バーチャストライカー	1コインALL	みどりバリア	8点
4	首領蜂 (タイプA)	29,140,830	GGE-WXW	ALL
5	クールライダーズ	3'08"70	WZH	完走 (必) オフロード
6	ツインビーヤッホー (スペシャル)	16,050,160	京城	ALL (連)
7	ヴァンパイアハンター (ガロン)	2,854,700	Tiny-DIL(乗)	ALL (連)
8	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,884,900	GGE VXV	ALL (連)(必)
9	サイバーコマンド	1'10"73	忍恋Green-Woods(安)×30	ALL (連) ピースキーパー
10	パイパーフェイズワン	8,842,356	HKR	ALL (連)

天野スポーツのゲームコーナー ☆=1 (9)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	13,057,240	KEN	1コイン2-3面 Bタイプノーマル
2	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャンヌ)	7,582,000	by大もうけ	1コインALL ノーマル
3	ワールドヒーローズパーフェクト (NEO-DIO)	7,770,900	O.L.C. です	1コインALL ノーマル
4	アウトフォクシーズ (ベティ・ドゥ)	8,791,000	S. SUZUKI	1コインALL ノーマル
5	ヴァンハイアハンター (レイレイ)	1391,600	by大もうけ	1コインALL
6	メトロクロス	524,250	静岡から遠征 Y. KABAZOO	1C32面ALL 天野博物館
7	パックマン	250,940	名古屋から来ました GPP-ぱのお	1Cカギ10面 天野博物館
8	バブルボブル	8,485,820	遠征組NBLA-AGGS. DOH(S)	1CZAP3面 天野博物館
9	ファンタジーゾーン	15,177,700	MAI	1CR29 天野博物館
10	ディグダグ	313,350	名古屋から遠征 SG-ELF君	1CR-34 天野博物館

タウンスポットプレイランド ☆=6 (134)

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイパーフェイズワン (連付)	8,216,808	GEK(ぶ)	ALL 100%×4 ノーミス
2	殿様の野望2 (毛利)	4,547,820	INBE END× YUURI (そ)(や)(な)(ぶ)	ALL 90.7%
3	ススメ!!マイルスマイル	2,189,820	コミケで名古屋(内)(ぶ)	ALL
4	ヴァンパイアハンター (モリガン)	5,128,300	ペコ	ALL EX2落ち
5	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,463,400	ARI	ALL
6	ヴァンパイアハンター (ガロン)	2,325,100	CIRCUS-DFX	ALL
7	ヴァンパイアハンター (ザベル)	2,295,300	ペコ	ALL
8	ヴァンパイアハンター (オルバス)	2,065,500	SARIN-SIN(魚)	ALL EX1落ち
9	首領蜂 (TYPE-C)	29,288,700	PAI	2-5ボス
10	ジャッキーチェン	ALL	SGP-T. M(欠)	ALL ロウ

GAME's DRAGON ☆=3 (22)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスII 1F ☎(075)822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイパーフェイズワン ((連)付)	7,685,537	盃姿使いまくり(ぬ)	ALL 100%×3
2	首領蜂 (TYPE-A(連))	12,361,240	穴ウメはおまかせください。わらびの里の人	2-3
3	首領蜂 (TYPE C(連))	13,189,640	パンクピンサーの優	2-3
4	ワールドヒーローズパーフェクト	10,891,900	大門ウラ	ALL リョフ(連)(必)
5	ワールドヒーローズパーフェクト	9,610,000	自称"業界人" 実はプータロー	ALL NEO-DIO(必)
6	ワールドヒーローズパーフェクト	18,663,500	ピンクパンサーの優	5人目 リョウコ(必)
7	P-47ACES (ソードフィッシュ(連))	3,132,100	これでやっと4回目のクリア(ぬ)	ALL
8	殿様の野望2	4,111,340	百問連続正解毛利とその仲間(たち)(ぬ)	ALL(連) 毛利 90.8%
9				
10				

アミューズメントスペース・ハスラー ☆=7 (13)

三重県熊野市本町620-1こやま2F ☎(05978)9-0970

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クールライダース	3'24"70	ネオジオCD限定7万8千(円)3本付TEL待	グラスホッパー ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト	14,247,400	なる	ネオ・ディオ ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト	11,470,200	NAL	リョフ ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト	8,617,600	ASR	ジャンヌ ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト	7,222,300	なつ	マッドマン ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト	7,134,500	E・H・M!!	J・カーン ALL
7	デイトナUSA	2'12"25	BON	初級 TA・MT
8	デイトナUSA	2'53"84	BON	中級 MT
9	デイトナUSA	3'16"84	BON	上級 TA・MT
10	ストライカーズ1945	656,700	卍	1-7 スピットファイア

タイトーイン002スタジアム ☆=6 (261)

大阪府豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号 ☎(06)844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ (上級)	2'13"50	PPR-TAK	完走 MT セリカ
2	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3'19"00	てきとう	完走 MT セリカ
3	スーパーストリートファイターII (ガイル(連))	2,139,300	CST(ゆ)	ALL P×21 39R つめ×3
4	ワールドヒーローズパーフェクト (ハンゾウ(連)(必))	57,971,200	DGD	ALL P×0 ミニキャラ
5	ワールドヒーローズパーフェクト (ゴクウ(連)(必))	43,388,800	GDG	ALL ミニキャラ
6	ガンバード (バルナス(連))	2,092,600	J. G. K ALL(制)	2周ALL 残×0 B×0
7				
8				
9				
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆=33 (287)

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (スピットファイア(連)付)	1,147,500	AXIOM-H. Y(斎)	2-4
2	ストリートファイター・ザ・ムービー	ALL	AXIOM-Y. N	ガイル大佐使用
3	ジャッキーチェン	ALL	プロ	ナンチャン使用
4	天外魔境真伝 (戦国卍丸)	535,500	MRP-MAT	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト (リョウコ(連)(必)付)	16,023,300	MRP-MAT	ALL
6	バーチャファイター2 (ラウ(連)(必)付)	59"05	MRP-MAT	ALL
7	バーチャファイター2 (リオン(連)付)	1'29"37	MRP-DEN	ALL
8	究極戦隊ダダンダーン (イーグル(連)付)	1,579,900	MRP-DEN	ALL
9	ストリートファイターII'ターボ (ケン(連)(必)付)	1,687,700	DEVICE-SSS	ALL
10	バイオレンスファイト	14,798,840	Seize-KKK	ALL バッドブルー使用

プレイシティキャロット四日市店 ☆=7 (21)

三重県四日市市西浦2-4-5 ☎(0593)54-2266

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2 (カゲ)	1'51"19	K K	
2	バーチャファイター2 (アキラ)	1'42"04	GAI	
3	サイバーボッツ (タランテラ)	665,500	HIV	1C ALL P×5ガウェイン
4	雷電DX (練習コース)	13,762,100	JR	1-5 ALL
5	雷電DX (練習コース)	13,998,840	JR	1-7 船の所で死亡
6	ヴァンパイアハンター (モリガン)	2,323,700	K K	ALL
7	ヴァンパイアハンター (フォボス)	1,882,600	R W	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト	10,530,200	GAI	DIO使用 ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト	9,201,400	MIA	エリック使用 ALL
10	パイパーフェイズワン	2,894,388	AOI, CHACHA	7面 EASYヌルヌル

コズミックプラザABC ☆=3 (53)

大阪府寝屋川市早子町18-14 ☎(0720)23-1160

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト (D.O)	15,024,100	JMC-BBC	ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	14,466,300	合言葉はBee	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト (リョフ)	12,822,800	クリア3回目	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト (ゴクウ)	7,313,000	初代 草薙 京	ALL
5	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,239,400	F. S(命)	ALL
6	鉄拳 (ポール)	2'11"40	ナイショ	ALL
7	レイフォース(連)	7,501,500	ナイショ	ALL
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から②

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
毎週末にイベントやってます。

●プレイシティキャロット松本店（長野）
あっちょう(連)氏、きゃみけん氏ご来店ありがとうございました。 by 担当Z

●グリーンプレイランド（岐阜）
えー今のところは一応、皆なんとかしのいでいますが、相変わらず冬のじょーたいで（泣）。(ゲ)屋とか呼びたいのもやまやまなんですが、ゲームがなくちゃ大会もできねーし客も少ねーからココらは…。シャレになってねーですよ大マジで。ああ、いーなーゲームがバリバリ入るのって…。いつになったら春が来るのかしら…。これが載るころはたのみますぅ。（毎回言ってるよーな気が…。ま、まずーいー）VF2とKOF'95、とりあえずこんだけあればなぁ、大会でも何でも。あ、でも鉄拳2はぜって一入る。すっげーぜ…。はぁぁ春よ来い、いや来てくださいお願い…（エコー）

●AMスペースハスラー（三重）
BON君遠征ありがとう。とりあえず目標は達成しました。
P.S. 車、買い替えました。
by 三重県庁猛虎熊野支部（また来てくださいね！店長より）

●プレイシティキャロット四日市店（三重）
PC四日市店では毎月第2、第4日曜の午後3時よりバーチャファイター2大会をやってます（予定）。遠征求む!!

●GAME'sDRAGON（京都）
上田の佐塚君、電話ありがとう。そのときいなくてごめんなさい。夏休みに遊びに行きます。 by (乗)

●タウンスポットプレイランド（大阪）
ハイスコアラー募集！やる気のあるやつはタンスポへ来い！ by 担当T。M(欠)

●ピノキオ&アニバーサリー25（兵庫）
AYA様、S-N様、来店ありがとうございました。また来てください。

●ゲームハウスカントリーボーイ（広島）
求ム求ム、みんなハイスコアを出してね。

●ゲームプラザミッキー（広島）
最近スコアを出してくれる人が増えた!! 良いことだ。 by まか

●ゲームシティDADA（島根）
さあ夏が近づいてまいりました。ゲームシティDADAでは、この夏イベントを盛りだくさん企画しております。どんなことをするかは店頭で発表するから来てみるべし。最後になりましたがキャプテンコマンドーが入荷してしまいました。カプコン横スクロールアクション復活委員会も発足（デマ）次は○○○○VS○○○○ーかな？期待は裏切りません。

●アメニティスペースOZ（山口）
小野田店になぜか豪血寺2が対戦台で入りました（たぶん今ごろはストZEROに変わってるだろうけど）。1年前のゲームでもみんな対戦で楽しんでいます。やっぱり礼児とキースが強いけどアンジェラお姉さまもがんばってます。
by 豪血寺外伝を楽しみにしている店員

●ビッグウェーブ（高知）
ドンパチ入ったんで、みなさんドンドンパチパチやっちゃってください。

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
空港通り常連紹介第4回
永井美穂の場合
松山では彼女の許可なしにはコスプレはできないとまで言われるコスプレ界の女神。一番の特技はセーラームーン。週末は彼女を見るために来店する客も多く、陽子との対決は熱い。32歳という年齢を全く感じさせない美しさ、まだまだ現役のコスプレイヤーである。バンバンの方にもたまに出現するらしくバシバシおばさんというセカンドネームで親しまれている。投稿OKです。

●サブカルチュア（福岡）
渕上義明（23）通称死神-YOS氏が6月4日に結婚されました。今後、姓を宮田とかえて新たな人生を過ごすことを祈ります。P.S.SUR・R・T氏の結婚はどうやら誤りのようです。関係者の方々、大変ご迷惑をおかけしました。 by 二日市軍団

●ゲームプラザ（熊本）
"長崎会"の皆さま、夏の遠征お待ちしております。なお、当ゲームプラザではひき続きスコアラーを募集しております。条件といたしましては、1.ゲームが好きな人・2.根性のある人・3.気合いの入っている人。あとはお金と暇がある人ならなおよろしいかと存じます。興味のある方はぜひご来店ください。 by DMF(図)

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	812	セガ
2	2	ヴァンパイアハンター	707	カプコン
3	—	ワールドヒーローズパーフェクト	607	ADK
4	12	首領蜂	242	アトラス
5	—	ストライカーズ1945	233	彩京
6	3	餓狼伝説3	229	SNK
7	6	鉄拳	200	ナムコ
8	—	バーチャストライカー	171	セガ
9	—	バイパーフェイズワン	164	セイブ開発
10	7	スーパーストリートファイターⅡX	158	カプコン

11位	12位	13位	14位	15位
ツインビーヤッホー! 138	サイバーボッツ 136	パズルボブル 127	ストリートファイター・ザ・ムービー 110	セガラリーチャンピオンシップ 104

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	882	セガ
2	2	ヴァンパイアハンター	713	カプコン
3	—	ワールドヒーローズパーフェクト	559	ADK
4	3	餓狼伝説3	237	SNK
5	6	鉄拳	214	ナムコ
6	7	スーパーストリートファイターⅡX	190	カプコン
7	—	首領蜂ⅡX	187	アトラス
8	—	バーチャストライカー	170	セガ
9	8	リッジレーサー2	169	ナムコ
10	9	パズルボブル	168	タイトー

11位	12位	13位	14位	14位
バイパーフェイズワン 150	サイバーボッツ 148	ストライカーズ1945 128	セガラリーチャンピオンシップ 124	ツインビーヤッホー! 124

バーチャ2安定首位

パーフェクトが初登場3位

今月もバーチャファイター2、ヴァンパイアハンターの1位、2位は変わらず。特にバーチャ2は非常に安定していて、プレイヤー人気においては先月と同点、インカムは逆に50点近く上回っています。

ヴァンパイアハンターは、そこまでプレイヤー層が広くないのもあり、少しずつ下降気味。来月には、ストリートファイターZEROがランキングに入ってくるだろうと予想されるので、厳しくなりそうです。

今月、新登場で3位に入ってきたのがワールドヒーローズパーフェクト。出だし好調といったところです。

細かいシステムをいろいろと付け加えて、なかなかの完成度になっていると思います。ただ、ネオ・ディオの存在が、ゲームのバランスを大きく崩している感があります。強力なインパクトがあり、魅力的なディオですが、ディオを使っていると他キャラの普通の面白さがわからないのが残念。

また、これはワールドヒーローズだけでなくほかの格闘シリーズものについても言えることなのですが、基本的に見た目の印象を変えていかないと、プレイヤーをひきつける力が弱くなってしまうのでは。

ニューゲーム続々登場

ニューゲームでは、ワールドヒーローズパーフェクト以外にも、首領蜂、ストライカーズ1945、バイパーフェイズワンというシューティング3本とバーチャストライカーズが入っています。

アトラスの首領蜂は、最初のほうは非常に易しく、自機の当たり判定はとても小さくなっています。それに加え、ザコ敵をつなげて倒していくと、ボーナスが入るというシステムも秀逸。

ただ、クリアのみを狙っていったときに、シューティングならではの緊張感というものがやや不足している気がします。

ストライカーズは、彩京のシリーズの中では最も完成度が高いのではないかと個人的には考えてます。バイパーフェイズワンは、グラフィックはよいのですが、ゲーム感覚が爽快感を犠牲にした作りで、ちょっと無理があるのではないかと思います。（ぜんじ）



（京都府　松田哲也君）

ピノキオ&アニバーサリー25　＝4（33）

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン（連付）	8,480,571	SIN	ALL 100%×4
2	ストリートファイター・ザ・ムービー	1コインALL	RYAN, MGZ, かる夫, 水無ちゃん	ガイル、本田
3	ツインビーヤッホー!（ノラクテュス連）	7,107,920	RBN－EXP－AYA	ALL
4	セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2′43″77	NYH－WRC仕様	完走 セリカMT
5	セガラリーチャンピオンシップ（中級）	2′28″98	NYH－WRC仕様	完走 ランチアMT
6	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′14″55	NYH－WRC仕様	完走 ランチアMT
7	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′19″03	NYH－WRC仕様	完走 セリカMT
8	サイバーボッツ（R・ジャッカル）	823,800	BOS	ALL バオ・マオ
9	ストライカーズ1945（スピットファイア連）	746,200	SSLDC58－5000改	8面
10	ストライカーズ1945（ライトニング連）	739,900	ディックさんの初プレイ	8面

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝2（12）

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジャッキーチェン	ALL	裏メスト候補作!? GSC－吹雪－RYO君	ヤン使用 連なし
2	ワールドヒーローズパーフェクト（エリック）	11,978,000	Ⓨ	ALL 連なし
3	ワールドヒーローズパーフェクト（リョフ）	7,000,300	さすらいのJOE	ALL 連なし
4	ワールドヒーローズパーフェクト（C・キッド）	7,608,400	マツオ・シンゴ	ALL 連なし
5	ワールドヒーローズパーフェクト（ショウコ）	7,617,500	トヨカズ	ALL 連なし
6	パズルボブル	35,982,440	GSC－吹雪－RYO君	ALL 連なし
7	殿様の野望2（毛利元就）	3,513,580	りりっくす	ALL
8	ヴァンパイアハンター（ガロン）	1,563,500	ナカムラ　コウジ	ALL 連なし
9	ヴァンパイアハンター（オルバス）	1,723,600	那須与一崇高	ALL 連なし
10	ヴァンパイアハンター（パイロン）	1,330,800	HELLOWEEN	ALL 連なし

川島玩具店　☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3（ボブ）	1,048,200	UCC	ALL
2	餓狼伝説3（テリー）	1,941,200	純	ALL（エキスパート）
3	餓狼伝説3（ジョー）	837,100	RIG	ALL（エキスパート）
4	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	1,501,800	RIG	ALL
5	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,784,100	ZOA	ALL
6	ヴァンパイアハンター（ガロン）	807,100	BCD	ALL
7	ぷよぷよ通2	373,631	SIN	ALL
8	風雲黙示録（牛頭）	483,000	UCC	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト（マッスルパワー）	6,676,000	影武者RIG	ALL
10	龍虎の拳2（タクマ）	1,384,040	EVA	ALL

イーストランドファミリーガーデン　☆＝0（12）

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0868)26－2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	トリオザパンチ	2,155,200	古き良き時代(現)　田中1945にだまされた	ALL
2	ブレイウッド	378,910	古き良き時代(現)　ひろボスがロボット（怒）	フロア26
3	プラスアルファ（連付）	[illegible]0,000,000+α	古き良き時代(現)　ひろ 十八試局地戦震電だ!	7－7 なんだJ7って!
4	ソニックブーム	465,690	古き良き時代(現)　ひろ ソニック3のがまし?	12面
5	スラップファイト	9,999,999+α	古き良き時代(現)ひろ ぼかし晴嵐とはマニア	わすれた ヘルパー未使用
6	R－TYPE	1,677,300	古き良き時代(現)へろぽイ400潜から発進?	全2周ALL
7	サンダークロス（連付）	[illegible]0,000,000+α	古き良き時代(現)ひろ～九六式艦戦てはだめか	8－6
8	ドライゴン（連付）	1,197,520	古き良き時代(現)　田中タテ画面使いましょう	2　4 推進委員会
9	ブラックドラゴン	2,137,100	古き良き時代(現)A+氏 ナッシュ脱がしてー!	ALL たこ嬢より伝言
10	ラスタンサーガ	2,306,900	古き良き時代(現)ひろぽ次回本誌掲載最終回	ALL 楽しめないから

ゲームスポットパスカル　☆＝5（19）

岡山県岡山市表町3－7－5　☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト（NEO DIO）	62,219,000	SANⓈ	ALL (連)付 でも対戦台
2	ストリートファイター・ザ・ムービー	1コインALL	常連の皆様	ガイル使用
3	ヴァンパイアハンター（ザベル）	2,583,100	坂井真紀	ALL (連)付 これを対戦台
4	ばくばくアニマル（初期出荷バージョン）	304,234	YFK	1CALL
5	パズルボブル	36,893,670	D. S. K－BAD	ALL
6	サイバーボッツ（ワーロック）	425,000	宮ちゃん	ALL クリアしただけ
7				
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ..= 6 (95)
愛媛県松山市道後樋又 4 −29 ☎(0899)24−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー (アルゼンチン)	＋8	FAD A T 仏の玉井	1CALL 先着1名
2	ストリートファイターザ・ムービー (豪鬼)	ALL	★ 暗黒龍 神の石崎	1CALL
3	首領蜂 (TYPE -A)㊐	22, 238, 020	FAD−LXSVII	2−4
4	首領蜂 (TYPE -B)㊐	18, 009, 550	わいわい	2−4
5	首領蜂 (TYPE−C)㊐	19, 544, 970	K M	2−5
6	PANG 3 (ハニック)	1, 472, 300	FAD−JAN	L99＋α
7	PANG 3 (ノーマル)	3, 934, 800	FAD−JAN	1CALL
8	PANG 3 (ゲキムズ)	2, 154, 300	FAD−JAN	1CALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト (リョフ)	13, 882, 100	★−暗黒龍 最近キャラ別ないです	1CALL 大きいキャラ
10	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	13, 856, 000	わいわい	1CALL 大きいキャラ

アメニティスペースOZ合同集計 −3 (34)
山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−5147

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト (リョウコ)	11, 586, 700	M. D. S−DIE	1caAl 宇部店
2	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャンヌ)	11, 276, 500	T LOVE	1caAl 宇部店
3	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	11, 199, 700	M. D. S−DIE	1caAl 宇部店
4	ワールドヒーローズパーフェクト (マッドマン)	10, 352, 600	SUBJEX	1caAl 宇部店
5	ワールドヒーローズパーフェクト (ブロッケン)	8, 318, 900	SuperXAF markII	1caAl 山口店
6	ツインビーヤッホー	5, 013, 220	カバプーATS	㊐ 1caAl ノーマル 宇部店
7	首領蜂 (タイプB)	10, 796, 280	FUN	1c2−3 ㊐ HT5 山口店
8	バーチャファイター 2	15, 101	バスケ部副キャフテン	caAl 小野田店
9	得点王 3 ワールドアップアルゼンチン	得失点差＋12	MR 酒屋	1caAl 小野田店
10	ヴァンパイアハンター (パイロン)	1, 388, 000	ナルシストNO2	1caAl 宇部店

オキモト ＝2 (17)
広島県広島市西区南観音 3 −15− 3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ムービー	1コインALL	GOM	ガイル使用
2	ワールドヒーローズパーフェクト (孫悟空)	60, 675, 100	ユッノンゴムッチ	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト (NEO・DIO)	14, 088, 400	NA	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト (J・カーン)	12, 461, 800	慎一	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	12, 062, 900	ゴムッチ	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト (リョフ	11, 306, 600	たれだ	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト (ラスプーチン)	11, 129, 100	神子雅	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト (マッドマン)	10, 620, 300	GOM	ALL
9	バーチャファイター 2 (アキラ)	1′09″50	NA	ALL
10	ヴァンパイアハンター (モリガン)	1, 643, 400	DOI	ALL

モンキーハウス本館 ☆＝12(221)
福岡県福岡市中央区六本松 2 − 6 − 7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	PANG! 3 (ノーマル)	7, 728, 700	G. M. C. げえむのこんちゃん	1CALL
2	PANG! 3 (ハニック)	1, 987, 100		1C L99＋α
3	ナックルヘッズ (グレゴリー・ダレル)	1, 306, 500	WGFC N'SA	1CALL㊐
4	ナックルヘッズ (タケシ・フジオカ)	1, 106, 200	WGFC−N'SA	1CALL㊐
5	ナックルヘッズ (ロブ・ビンセント)	1, 16 , 900	WGFC−N'SA	1CALL㊐
6	ナックルヘッズ (ブラッド・ヴェイク)	3, 972, 000	はいご	1CALL㊐
7	ワールドヒーローズパーフェクト (ハンゾウ)	11, 693, 300	外道T・H	1CALL㊐
8	首領蜂 (Aタイプ)	33, 378, 120	G. M. C. R−I	1CALL Cボタン有
9	ススメ!!マイルスマイル	1, 320, 360	忍者タートルズバカはくるな!	1CR 45
10	ジャッキーチェン	1C ALL	金なら銀枚 銀なら金枚	1CALL

丸久小郡店ファミリーランド −2 (8)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6681

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ジャッキーチェン	1 coinALL	ROJRAっす ALEXっす	ALLクリア ヤン・ロウ
2	バイパーフェイズワン	2, 571, 942	毎日が日曜日のしんたろう スピード最高	7面 ㊐
3	ツインビーヤッホー	6, 261, 120	しんたろう ゴリは頭が悪いのでカゲも弱い	フラクティス 6面 ㊐
4	ツインビーヤッホー	5, 037, 230	しんたろう 五里は小学校中退でバカっす	ノーマル ALL ㊐
5	ツインビーヤッホー	7, 160, 920	サムソンささきのともだち 五里はバナナ命	スペシャル 4面 ㊐
6	ススメ!!マイルスマイル	640, 040	しーろーえっくす	27面
7	ストライカーズ1945	637, 300	しんたろう 五里はオニーのしすぎでバカ	スピットファイア 7面 ㊐
8	マッハブレイカーズ	8, 041pts	みえ、あいしている♡ しんこん3カ月	ビーストボール
9	餓狼伝説 3	1, 137, 200	MAN早川	アンディ ALL
10	餓狼伝説 3	1, 479, 600	YAS	テリーALL

ゲームプラザミッキー ☆＝1 (27)
広島県広島市南区的場町 1 − 7 − 2 ☎(082)262−5189

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ 945	872, 600	My Heart＋言い出せないV. F−紅玉	2 2 連付 Bf109使用
2	首領蜂 (タイプC)	19, 618, 250	攻撃は最大の防御 V. F 紅玉	2−5
3	バイパーフェイズワン	7, 258, 981	ハッピーはうちの大うふっ V. F−紅玉	ALL 連付
4	ストリートファイターザ・ムービー	22, 872, 914	何か違う気がするの V. F 紅玉	ALL ガイル使用
5	ワールドヒーローズパーフェクト	11, 834, 200	お茶は静岡 V. F−ふみえまにあ	ALL 出雲良子使用
6	餓狼伝説 3	2, 255, 500	ミジンコブラーズ兄大段	ALL テリー使用
7	ヴァンパイアハンター (ドノヴァン)	1, 861, 800	TAK	ALL
8	得点王 3	14	マックスエンペラー	ALL ヴェネチア使用
9	殿様の野望 2	4, 228, 500	毛利病死伝説じょーず＝かぶこまー	ALL 毛利元就 使用
10	ダブルドラゴン	0	のびねースコアは誰のせいーby龍美海また	

サブカルチュア ☆＝6 (123)
福岡県筑紫野市二日市宮田町581− 6 黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ジャッキーチェン	1コインALL	まさし アーソン MSK Mr. X	
2	ストリートファイターザ・ムービー	1コインALL	まさし アニソン MSK おやぢ	
3	バーチャストライカー	1コインALL	多数の皆様	
4				
5	PANG! 3	4, 642, 400	二代目 SSR	ALL ノーマルモード
6	PANG! 3	2, 574, 000	SCS−OOT	ALL ゲキムズモード
7	ススメ!!マイルスマイル (マイル)	1, 530, 460	憧れの MachoDandy	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト (J・カーン)	14, 695, 400	M. M. R. D	ALL
9	ストライカーズ1945 (ZERO)	861, 300	ランテイド	2−1まで 連付
10	バイパーフェイズワン	6, 243, 827	SCS−OOT	ALL ㊐付

ビッグウェーブ ☆＝2 (13)
高知県高知市曙町 1 − 8 −25寿ビル 1 F西 ☎(0888)43−3433

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首領蜂 (TYPE A)	36, 395, 550	しょせん高知レベル LAOS−長田仙人	2周ALL
2	ヴァンパイアハンター (モリガン)	1, 332, 400	ロックさまっ♡	ALL
3	鉄 拳 (ヨシミツ)	3′09″21	殿様サマサマっス ㊤	ALL ㊙付
4	鉄 拳 (ニーナ)	3′10″03	んなアホな? スト研GUY	ALL ㊙付
5	ぷよぷよ	2, 043, 765	LAOS−長田仙人	ALL
6	パズルボブル	1, 323, 120	穴ウメ	ALL 130万×0
7	首領蜂 (TYPE−B)	19, 674, 470	クリアしただけ LAOS−長田仙人	2周ALL
8	首領蜂 (TYPE−C)	29, 024, 990	クリアしただけ LAOS−長田仙人	2周ALL
9				
10				

ゲームゾーン灘町店&境店 ☆＝1 (13)
鳥取県米子市灘町 2 −52 ☎(0859)22−9749

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (アナカリス)	1, 133, 600	RED	ALL 連無し
2	ワールドヒーローズパーフェクト (エリック)	8, 568, 700	UCC	ALL 連無し
3	ワールドヒーローズパーフェクト (ブロッケン)	7, 268, 300	UCC	ALL 連無し
4	首領蜂	10, 399, 010	アイー天0です	8面 B−タイフ 連付
5	バーチャファイター 2 (サラ)	2′19″07	AD	ALL
6	バーチャファイター 2 (ジャッキー)	2′36″67	CGT	ALL
7	バーチャファイター 2 (ラウ)	2′40″41	TMN	ALL
8	餓狼伝説 3 (テリー)	893, 000	ADA	兄に負け 連無し
9	バーチャゴルフ	9, 659, 800	T. M	ALL ビギナーコース
10	風雲黙示録 (メズウ)	351, 000	MGC	ALL 連無し

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0 (19)
福岡県北九州市小倉北区京町 2 − 6 − 7 ☎(093)521−2040

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	6, 436, 900	S. W	1CALL マッドマン使用
2	ワールドヒーローズパーフェクト	6, 781, 100	S. W	1CALL ジャンヌ使用
3	ワールドヒーローズパーフェクト	8, 175, 600	S. W	1Cパーフェクト ALLDIO使用
4	ヴァンパイアハンター	1, 673, 400	K M前田邦夫	1CALL フェリシア使用
5	ヴァンパイアハンター	1, 476, 100	Takao	1CALL サスカッチ使用
6	鉄 拳	4′08″00	守田正夫	1CALL 吉光使用
7	アウトフォクシーズ	11, 427, 000	SAYYOUR	1CALL
8	アウトフォクシーズ	1, 780, 000	DANSAR	1CALL
9	アウトフォクシーズ	9, 694, 000	守田正夫	1CALL
10	ボンバーマンワールド	1, 864, 200	SPW.	1CALL残2

ウィルトークタイトー空港通り店 ＝0 (28)
愛媛県松山市南斉院町17− 5 ウエストビル 1 F ☎(0899)73−1381

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MEN (Ver3, 00)	2, 061, 900	本田PON次郎	ALL センチネル
2	戦国エース (こより)	1, 855, 400	EST 本田地獄の強制来店	ALL ㊐
3	シスコヒート	12′41″4	SUR LEE 本田地獄の滞在延期	ALL
4	ダライアス外伝 (Xゾーン)	12, 194, 160	SUR−R T3C 本田地獄の浜ちゃん	ALL
5	V−V	33, 309, 710	SUR−XEX M3C	ALL
6	パズルボブル	25, 402, 220	A Z	ALL
7	Mr. DoVSユニコーン	7 面	マスクアバッチン 陽子絶望のやりこみ	
8	USネイビー	5 面	新山剛 & スーパーモンキーズ	
9	達人王	3 面ボス	新山剛 新スタンド名 モンキーマジック	
10	Mr. Do	12面	本田PON太郎	今月の目玉商品

ゲームシティDADA ＝1 (9)
島根県出雲市天神町70−12 ☎(0853)21−8477

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト (リョウコ 連なし)	7, 732, 800	椎名牧子	CALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャンヌ 連なし)	6, 910, 300	椎名牧子	1CALL 金髪キライ
3	ワールドヒーローズパーフェクト (ハンゾウ 連なし)	5, 701, 500	Wiz'	1CALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト (リョフ 連なし)	4, 828, 100	Wiz'	
5	ワールドヒーローズパーフェクト (マッドマン 連なし)	6, 009, 500	Wiz'	
6	パズルボブル	761, 400	にしこおりメッセ	クラウンで目が覚める
7	キングオブドラゴンズ (エルフ 連なし)	1, 640, 800	椎名牧子	1CALL 残機4
8	テキハキ	459, 940	にしこおりメッセ	30分ぐらいまっとけやー。
9	ウルトラ警備隊 (シルバーガル連なし)	5, 107, 000	NAOKI	6面
10	バーチャファイター 2 (ジャッキー)	8 段	BCG	1CALL 次は名人だ

次回のスコア締め切りは **8月20日** (21日消印有効)

☆獲得数上位店（2・28号〜6・30号）

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティNASA杉本町 (大阪)	3	33
2	扇が丘レジャーセンター (石川)	6	30
3	GAME's WiLL (京都)	7	28
4	プレイランドスカイシアター (埼玉)	0	28
5	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)	0	21
6	ゲームコーナー フジ (東京)	1	17
7	JOYCOM'S (福島)	3	16
8	ゲームスポットアテナ (東京)	2	13
9	モンキーハウス本館 (福岡)	1	12
10	全国3店の皆様		11

ハイスコア通信 担当者から

今回も前回に引き続きNASA杉本町が1位になっている。

しかし、扇が丘レジャーセンターが今回☆6個を獲得して、かなりの追い上げを見せている。

扇が丘は昨年度、すさまじい後半の追い上げで総合1位を獲得したこともあって、杉本町としては油断できない状況だといえよう。

また3位以下をみても、いつでもトップを狙える圏内に多くの掲載店がひしめきあっている。

突然のことで恐縮だが、次回から☆に関するルールが変更される。このことは、今後の☆争いに大きな影響を与えると思われる。

どの集計店にもまだトップになるチャンスは残されている。

今までとは気持ちを一新して☆争いに挑んでほしい。

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
7月発売					
スーパーCD麻雀 夏の体験(仮)	日本物産	麻雀	KB	7月20日	スーパーCDシリーズ第5弾は、夏を舞台にした麻雀で新登場
スポードアタック	セガ	スポーツ		7月20日	
スピードキング	コナミ	ドライブ		7月25日	これから徐々にお店に設置されていきますよ。
ぱぴぷぺぽん	バンプレスト	パズル	8－2	7月下旬	「ぴしゃあと」から名前が変更になりました。
レイブレーサー	ナムコ	ドライブ		7月下旬	リッジレーサーが新しく生まれかわった!!
インディ500	セガ	ドライブ		7月下旬	
スポーツフィッシング2	セガ	スポーツ/フィッシング		7月下旬	
麻雀 Angei Kiss	ジャレコ	麻雀	KB	7月中	「うるし原智志」キャラデザインの魅力的な3人が登場。
アルペンレーサー	ナムコ	スポーツ/スキー		7月中	
DANGEROUS CURVES	タイトー	ドライブ		7月中	車とバイクのCGドライブゲーム
あっかんべえだあ	タイトー	シューティング	2－1	7月中	インベーダーのコミカル版
THE KING OF FIGHTERS '95	SNK	格闘アクション	8－4	7月中	エディットコミックキャンペーン開催!どしどし応募してね。
鉄拳2	ナムコ	格闘アクション	8－4	近日未定	鉄拳ファンのみなさんお待たせしました。これから鉄拳一色になりますぞ
8月発売					
麻雀ハイパーリアクション	サミー工業	麻雀	KB	8月上旬	業界初!上がった点数によって脱ぎ方がかわる脱衣麻雀ゲーム
ドラグーンマイト	コナミ	格闘アクション	8－6	8月上旬	発売間近!もうちょっとばかりお待ちを!
8月以降発売					
上海 万里の長城	サン電子	パズル	8－2	8月下旬	オーソドックスなクラシック上海もいいけど、新しいゲームも試してみてね!
湾岸戦争	ジャレコ	シューティング	8－2	8～9月	敵陣の味方兵士をヘリで救出しつつ、ステージ毎の仕事を遂行する。
GOAL!GOAL!GOAL!(仮)	ビスコ	スポーツ/サッカー	8－3	夏頃	NEO GEO用サッカーゲーム
NEO Mr. DOI	ビスコ	アクション	4－1	夏頃	名作Mr. DOがリニューアルしてNEO GEOで復活
発売日未定					
戦球	セイブ開発	パズル	8－2	未定	
ステークスウィナー	ザウルス	アクション	8－2	未定	
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング		未定	
超神拳(仮称)	ザウルス	格闘アクション	8－4	未定	
ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	ガンシューティング	専用銃	未定	インタラクティブアドベンチャーシューティング。乞うご期待!
がんばれギンくん	テクモ	ミニゲーム	8－1	未定	
フットボールファイター(仮)	テクモ	スポーツ/フットボール	8－2	未定	
将棋の達人	ADK	将棋	8－2	未定	ちょっと渋く将棋を出します。
グレート1000マイルズラリー2	金子製作所	ドライブ	2－2	未定	
豪血寺外伝 最強伝説	アトラス	格闘アクション	8－4	未定	自分このみのペアを見つけて下さい。
グランドストライカー2	ヒューマン	スポーツ/サッカー	8－3	未定	

PLAY-HOUSEアスカ ☆＝1(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	10,325,200	Mr－END	ALL 連無 エリック
2	サイバーボッツ	895,000	Mr－MIO－K	ALL 連無 マリーRF－027
3	風雲黙示録	只今ハイス	コア募集中!	連無
4	ヴァンパイアハンター	2,151,600	Mr－MIO－K	ALL 連無 フェリシア
5	餓狼伝説3	1,148,700	Mr－STO	ALL 連無 ブルーマリー
6	ギャラクシーファイト	927,600	Mr－MIO－K	ALL 連無 ジュリ
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	595,770	Mr－MIO－K	ALL 連無 日本vs
8	パズルボブル	5,630,030	Mr－END	ALL 連無
9	ワールドヒーローズパーフェクト	7,601,600	Mr－ゴーコ	ALL 連無 ブロッケン
10	サイバーボッツ	544,100	Mr－ゴーコ	ALL 連無 ガウェイン

神宮前キャロットハウス ☆＝0(4)

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル ☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	13,554,370	MGF－IKE	1コイン 2－4 TYPE－C使用
2	首領蜂	9,658,180	勇者イモキチ	1コイン 2－3 TYPE－A使用
3	ヴァンパイアハンター	1,712,200	with me	1コイン ALL フェリシア使用
4	アウトフォクシーズ	全キャラクリア	日向かじき	全キャラ1コイン ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト	7,084,700	MGF－Zin	1コイン ALL ジャンヌ使用
6	ワールドヒーローズパーフェクト	6,175,400	DSII－MASTER	1コイン ALL NEO－DIO
7				
8				
9				
10				

ワンダーランド ☆＝0(4)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト	7,168,400	LRD	ALL リョウコ
2	ワールドヒーローズパーフェクト	8,379,500	よっしー	ALL ジャンヌ
3	ワールドヒーローズパーフェクト	8,301,500	よっしー	ラスト J・カーン
4	ワールドヒーローズパーフェクト	7,028,600	よっしー	ALL ディオ
5	ワールドヒーローズパーフェクト	7,381,600	TAG	ALL ジャック
6	餓狼伝説3	1,108,000	GUN	ブルー使用 ボス死
7	バーチャファイター2	2'04"35	TAG	ラウ使用
8	ヴァンパイアハンター	1,515,100	JIN	フェリシア
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	567,160	4号	メキシコチーム ALL まだ出る
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	449,420	4号	ブラジルチーム ALL まだ出る

ゲームプラザ ☆＝6(215)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー(日本)	＋9点	T. H	1CALL
2	ジャッキーチェン(ロウ)	ALL	先着1名様	1クレジット 青×6 赤×3
3	ワールドヒーローズパーフェクト(エリック)	12,249,700	ふよ2α	1CALL 連無・必無
4	バーチャファイター2(LAU)	1'20"72	KAL おひさしぶりです	1CALL 連無・必無
5	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,220,500	Y. M	1CALL 連無・必無
6	餓狼伝説3(テリー)	2,016,100	B. B. M. I	1CALL 連無・必無
7	エアーコンバット22(DOG FIGHT)	903,195	CRX	1CALL 改無
8	セガラリーチャンピオンシップ(プラクティス初級)	2'43"10	熊襲	1CALL MT セリカ使用
9	スーパースラムズ(湘北)	128点	WGFC－J. O	1CALL ドロー×1
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝1(11)

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945(震電)	401,000	スピッツM転勤ザマあみろ記念	St5 連未使用
2	ストライカーズ1945(P－38)	457,600	Rachel－Y若奥様団	St5ボス ㊈未使用
3	ストライカーズ1945(Bf.09メッサーシュミット)	498,400	H崎氏退職記念 ㊖	St6ボス
4	ストライカーズ1945(スピットファイア)	534,600	スピッツM転勤ザマあみろ記念	St6ボス手前
5	ストライカーズ1945(ZERO)	383,800	鮮魚店	St5中ボス
6	ストライカーズ1945(P－51 ムスタング)	545,600	Rachel－Y若奥様団	St6ボス
7	ワールドヒーローズパーフェクト	8,610,500	MIN	ハンゾウ ラスト
8	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップ)	3'21"32	DAI	MT セリカ
9	ダライアス外伝(Zゾーン)	11,963,900	「今日はどうね」店長談 鮮魚店	ALL 穴ウメ 残4 B5 C5
10	ダライアス外伝(Wゾーン)	11,373,390	スピッツM転勤ざまあみろ記念 鮮魚店	ALL 穴ウメ 残4 B5 C5

締め切り　8月30日
ハガキ　176ページ
発表　10月30日号

うお!!何で今回のプレゼントはこんなに数が少ないんだ!!と思った君は126ページを開いてくれ、プレゼントがてんこもりだぞ!!
今回はプレゼントが大量にあるのでいろいろ迷うと思うけど、アンケートハガキに欲しい品物の番号と名前をひとつだけ記入して送ってください。

SNK提供
A 餓狼伝説3Tシャツ&ビニールバッグ
Tシャツ5名　バッグ10名




ムックとビデオも発売されてますます絶好調の餓狼3。その餓狼3のTシャツとバッグをSNKからもらって来たぞ。
ハガキにTシャツかバッグかを明記して送ってね。

ADK提供
B マッドマンバンダナ3名&田渕氏使用済みバンダナ1名

ADKからはワーヒーパーフェクトのネオジオソフトを買うと抽選でもらえる、マッドマンのバンダナをプレゼント。本誌ライター田渕氏が着用した物がほしい人はハガキに「田渕さんのが欲しい♡」と書いて送ってね。



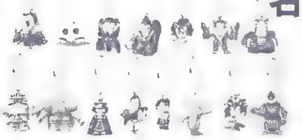

キングレコード提供
C 風の伝説ザナドゥⅡサイン入りイラスト各1名




9月21日発売予定のCDドラマの風の伝説ザナドゥのキャライラストに出演者たちのサインを付けて各1名にプレゼント。ハガキに①、②どちらかを明記して送ってね。

カプコン提供
D ヴァンパイア ハンターキーホルダーセット 2名
ストⅡアナログ腕時計 3名

これまたカプコンからの提供で、ハンターキーホルダーとストⅡ腕時計だ。
これらのアイテムは、ゲーセンにあるラッキーポケットなどの景品になっているので、見たことがある人もいるんじゃないかな?
ちなみになにが当たるかはお楽しみだぞ!!




8/30・9/15合併号プレゼント

5月30日・6月15日合併号プレゼント当選者

1プレイステーション+ソフト1本
原田 朋子 さん（北海道）
鮎瀬 馴 君（神奈川県）

2キャミィテレホンカード
松場耕太郎 君（北海道）
関口 浩司 君（群馬県）
堀江 寛俊 君（千葉県）
望月 高広 君（神奈川県）
川村 勝美 君（愛知県）
堀 建愛 君（愛知県）
豊田 祐司 君（大阪府）
羽坂 昭彦 君（奈良県）
小原 貞治 君（長崎県）
鈴木 健司 君（長崎県）

3SFC機動武闘伝Gガンダム
桑野 栄吾 君（愛知県）
大塚 恭輔 君（兵庫県）

4実況パワフルプロ野球Tシャツ
吉田 裕 君（愛知県）
河津 杉雄 君（京都府）

⑤アニメ「ストⅡV」ポスター
清野 淳 君（北海道）
井上 真一 君（埼玉県）
磯部 真紀 さん（千葉県）
山崎 昭幸 君（神奈川県）
鈴木 康之 君（神奈川県）
大同佐紀彦 君（福井県）
宮本 義浩 君（愛知県）
遠藤 智則 君（岡山県）
武部 紘明 君（香川県）

6ヴァンパイア ハンター卓上カレンダー&ポスター
浜田 静香 さん（福岡県）
藤原 裕希 君（秋田県）
鈴木 純一 君（茨城県）
三重野香織 さん（埼玉県）
八木田 真 君（千葉県）
熊谷 景子 さん（神奈川県）
植田 雄一 君（大阪府）
阪田 幸司 君（奈良県）
原田 陽介 君（香川県）
井上 智之 君（福岡県）
磯田 和彦 君（長崎県）

6月30日号プレゼント当選者

1セガサターン+ソフト1本
上坂 新 君（東京都）
西村実希子 さん（長崎県）

②松本梨香さんサイン
出口 賢次 君（愛知県）
岸 純平 君（埼玉県）
山川健太郎 君（山口県）

3餓狼伝説カセットブック
浅井 浩佳 さん（愛知県）
上田 勇樹 君（広島県）

④ゲームボーイソフトONI V
八幡 康雄 君（大阪府）
蜂巣 閑 君（群馬県）
松田 大 君（山形県）

⑤ゲームザウルスTシャツ
佐藤 栄一 君（神奈川県）
木俣 志帆 さん（愛知県）
渡部 清史 君（新潟県）
額田 裕之 君（大阪府）
渡部大吾郎 君（北海道）
田畑 博章 君（宮崎県）
角田 知美 さん（栃木県）
中山 智英 君（奈良県）
王丸 昌樹 君（福岡県）

⑥テレカステッカーセット
宮本 幸子 さん（宮城県）
斎藤 剛 君（茨城県）
小井戸朋子 さん（埼玉県）
桑原 幸子 さん（徳島県）
金城 明 君（千葉県）
森田まゆみ さん（大阪府）

ギャラクシーファイトムックプレゼント当選者発表

1ネオジオCD用販促ポスター
徳田 裕紀 君（北海道）
石川 勝也 君（茨城県）
金子 繁則 君（埼玉県）
辻 雄一 君（千葉県）
吉田オサム 君（神奈川県）
小池 直也 君（山梨県）
樋田 真弓 さん（愛知県）
森 真吾 君（滋賀県）
河内 [illegible]一 君（京都府）
森沢 宣明 君（高知県）

2ギャラクシーファイトネオジオCDソフト
折原 進 君（群馬県）
茂木 悠輝 君（東京都）
小山 太一 君（大阪府）

3ギャラクシーファイト開発者寄せ書き色紙
松林 絵美 さん（大阪府）
福森 晃 君（岡山県）

4ギャラクシーファイトインストカードセット
塩野 歩 さん（東京都）
鍋屋 真紀 さん（大阪府）
平野 晃男 君（大阪府）
薄波 毅 君（大阪府）
田原 旦平 君（兵庫県）

5ギャラクシーファイトミュージックCD
川北 健一 君（北海道）
田中 幹生 君（福島県）
三角 宗 君（茨城県）
細沼真一郎 君（埼玉県）
道山 智彦 君（埼玉県）

6アルバートオデッセイミュージックCD
難波 章夫 君（青森県）
坂元 豊和 君（千葉県）
島谷 智子 さん（岐阜県）
宮内 孝 君（静岡県）
矢倉 延男 君（福岡県）

7ネオジオ本体（ロム）
竹井 義忠 君（千葉県）

ネオジオ本体（CD）
増田 久美 さん（千葉県）
藤本 裕介 君（福岡県）

⑧ゲーメストオリジナルギャラクシーファイトテレカ
山崎優一郎 君（北海道）
上原裕一郎 君（青森県）
高野 義 君（宮城県）
下山 [illegible] 君（山形県）
高橋 康[illegible] 君（福島県）
大平 雄一 君（福島県）
盛田健一郎 君（茨城県）
渡辺 誠一 君（栃木県）
小林 [illegible] 君（群馬県）
山田 裕二 君（埼玉県）
西里 和浩 君（埼玉県）
大橋 俊司 君（埼玉県）
渡辺 [illegible] 君（埼玉県）
長沢 守 君（埼玉県）
石井 優果 君（埼玉県）
大坂 宗 君（千葉県）
野尻 和樹 君（千葉県）
田口真理子 さん（千葉県）
依知川雅人 君（千葉県）
前田 建志 君（東京都）
横森 暁 君（神奈川県）
山口 朋恵 君（長野県）
柴田 仁 君（新潟県）
太田 滋 君（新潟県）
茶谷 英司 君（石川県）
中村 哲也 君（岐阜県）
有本 弘生 君（岐阜県）
西川 耕平 君（静岡県）
小城 真 君（静岡県）
青島 一行 君（愛知県）
小[illegible] 祐矢 君（愛知県）
石原 辰彦 君（愛知県）
清水 薫樹 君（愛知県）
神谷 幸孝 君（愛知県）
首藤 智諭 君（三重県）
浮名 悟 君（京都府）
本間 稔浩 君（京都府）
織田 正博 君（兵庫県）
岡田かおる さん（兵庫県）
東田 博幸 君（鳥取県）
福本 裕和 君（岡山県）
内田 佳孝 君（広島県）
寺地 康彦 君（広島県）
石井 強詞 君（広島県）
厚谷 直之 君（山口県）
大久保 亘 君（山口県）
川邊 理史 君（徳島県）
貫田 幸伸 君（福岡県）
藤谷かおり さん（福岡県）
山内 健一 君（福島県）

9ゲーメストハインダー
安部 章 君（北海道）
山田 大介 君（青森県）
児玉 完司 君（岩手県）
青木 大治 君（山形県）
猪狩 茂雄 君（福島県）
石[illegible] 博治 君（茨城県）
田崎 賀久 君（栃木県）
工藤 正樹 君（群馬県）
木下 恵介 君（埼玉県）
菅原 正久 君（東京都）
西脇健太郎 君（東京都）
濱津 信弘 君（神奈川県）
柿崎 雅也 君（神奈川県）
渡部 浩司 君（神奈川県）
瀬尾 達 君（神奈川県）
広瀬 裕貴 君（長野県）
植野 英行 君（新潟県）
渡辺 清史 君（新潟県）
高田 圭一 君（新潟県）
丸山 剛 君（富山県）
天満 達哉 君（岐阜県）
新井 貞男 君（滋賀県）
中澤 宏 君（京都府）
伊藤 周治 君（鳥取県）
河村 直也 君（愛媛県）
大野 徹 君（福岡県）
野口 賢一 君（福岡県）
岡崎 裕之 君（福岡県）
竹元 則和 君（佐賀県）

10テレカケース
豊田 彰 君（栃木県）
阿川 恭子 さん（栃木県）
石井 宏和 君（埼玉県）
渡辺 大輔 君（千葉県）
伊藤 勝利 君（千葉県）
尾島 閏一 君（千葉県）
脇田 史也 君（東京都）
直井 健介 君（東京都）
安藤 薫 さん（東京都）
財田 孝司 君（東京都）
井[illegible] 昇 君（山梨県）
佐久間憲太郎 君（長野県）
西田 智広 君（石川県）
屋敷 徳也 君（岐阜県）
田村 健吾 君（大阪府）
麻生 諭 君（奈良県）
今井 祐吾 君（岡山県）
内藤 奏 君（福岡県）
藤川 志 君（長崎県）
工嶋 虎夫 君（熊本県）

11ゲーメストキャリーケース
高野 光章 君（栃木県）
[illegible]川 裕介 君（埼玉県）
芦田健二郎 君（東京都）
志村 孝 君（大阪府）
古後 賓子 さん（福岡県）

12ゲーメストキャップ
松井 学 君（東京都）
吉田 修 君（神奈川県）
並木 矩安 君（長野県）
伊藤 弘光 君（愛知県）
市野 孝彦 君（愛知県）

13ゲ屋タオル
有田 聡子 さん（千葉県）
杉田 鉄也 君（神奈川県）
山田 貞次 君（長野県）
佐藤 晃弘 君（新潟県）
鈴木 三郎 君（新潟県）
柴田 龍也 君（京都府）
二宮 潔 君（大阪府）
佐伯 勇 君（和歌山県）
市川 陽一 君（愛媛県）
山下 幸一 君（高知県）

14ゲ屋キーホルダー
宇都宮直樹 君（岩手県）
小杉 英雄 君（宮城県）
小角かおり さん（秋田県）
水口 賢一 君（茨城県）
仙波 達也 君（茨城県）
岡野 亮太 君（神奈川県）
堀切 孝司 君（石川県）
金平 正一 君（三重県）
塚川 隆一 君（兵庫県）
二階堂陽子 さん（福岡県）

15ゲーメストシステム手帳
北村 隆 君（群馬県）
太田 亮 君（埼玉県）
前田 建志 君（千葉県）
二浦 豪臣 君（東京都）
伊勢善一郎 君（東京都）
鈴木 真吾 君（神奈川県）
渡辺いずみ さん（静岡県）
竹井 建 君（静岡県）
金城 敦 君（高知県）
宮本 聖 君（長崎県）

㋘屋宅配便サマースペシャルへのご応募ありがとうございました！

南は沖縄から、北は札幌まで!!
宅配便を希望してくれた
42店舗のみなさんを紹介しよう！

今回は地域的な問題その他により選をもれてしまったお店も、9月以降の宅配便レギュラーにて優先的にまわらせていただきたいと思ってますので、その節はどうぞよろしくお願いします。
なお、サマーツアーの結果につきましてはゲーメスト8／30、9／15発売号にて、詳しくリポートして行くつもりです、お楽しみに。

■姫屋子供デパート新居浜店　愛媛県新居浜市若水町1丁目2-41
ゲームステーションパロ茂原店　千葉県茂原市千代田町1丁目10番

今年4月にオープンしたばかりのゲームセンターです。毎月ゲーム大会を開いています。

タカラ島　富山店　富山県富山市新富町1-2-3　CiC　4階

ターゲットが一般のためビデオゲーム機はそれほど多くありませんが、精力的に週一度のペースで各種イベントを行ってます。

■アメニティスペースOZ　山口県宇部市松島町16-25　京屋ビル2階
駒川ゲームセンター　大阪府大阪市東住吉区駒川5-7-14

大門ラウさんや前田(ZAP)さんや通天閣アキラさんetc.を呼んだりして、最近なんだか盛り上がっています。もしよろしければ対戦しに来てください。皆で待ってます。

宇野港ボウル　岡山県玉野市宇野1-11-1　K.O.F.'94
■ハイテクセガ金山　愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2
■バンデッド苫小牧駅前店　北海道苫小牧市木場町1-10-13
■スカイ(SKY)　愛知県名古屋市中区大須2-18-45
■SAY TAITO高知　高知県高知市知寄町3-35
■Rマジロ北30条店　北海道札幌市北区北30条西5丁目
アミューズメントスペース　ハスラー　三重県熊野市木本町620-1こまや2F
■AGスクエア徳島店　徳島県徳島市籠屋町1-27-4F
ジャック&ベティ山大前店　山形県山形市東原町1-2-13
ビッグウェーブ　高知県高知市曙町1-8-25　寿ビル1F西
■NTK　北海道恵庭市本町113
スタック　大阪府吹田市岸辺南1-25-7
チャレンジャー関大前店　大阪府吹田市千里山東1-14-2
GAME CITY DADA　島根県出雲市天神町70-12

とにかく来てみてください。常連、店員一同心からお待ちしています。ZEROとVFで盛り上がりましょう。

アトラスシティ勝田台店　千葉県佐倉市井野町柳沢1512-1
夢空間ファンタジー　長野県茅野市ちの2730-2
オレンジハット砺波　富山県砺波市新又147-1
ゲームコーナーヤングパレス　千葉県鴨川市横渚884-6
ジャック&ベティ米沢店　山形県米沢市中央1-14-12
チルコポルト上尾店　埼玉県上尾市谷津2-1-50
OKコーラル　新潟県燕市佐渡2853
GAME'S DRAGON　京都府京都市上京区千本通下立売下る
■ギガ観音寺　香川県観音寺市本大町井手南1608
株式会社　中部特機販売　岐阜県岐阜市宇佐南3-6-21
スーパーパンキーズbyミレニアム　岡山県岡山市表町1-11-18
■プラボ千日前店　大阪府大阪市中央区千日前2-9アムザ1000　2、3F
ゲームスポットアテナ　東京都町田市森野1-37-8今村ビルB1

立衆多氏とバーチャストライカーで対戦したい！

■サンゲーム大津店　熊本県大津町引水字西鶴58-3
アップル登呂店　静岡県静岡市登呂6-3-7
株式会社レタス　長野県諏訪市神田町4-16-3
■チルコポルト神戸ハーバーランド店　兵庫県神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク内
ファミリーゲームランド　ベル　埼玉県秩父市寺尾1158
遊INGポイント　セオラ　滋賀県草津市大路1-7-12

6月24日新装オープンしたセオラに一度来てください。VF2もZEROも、思いっきり盛り上がってますよ。VF2は目指せ全国を合言葉に頑張ってます。

■コスモタワーイベント広場　大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16　1F
ゲームランド駅北店　静岡県沼津市高島町2-7ロメロシティ2F
プレイランドDO!　山形県山形市東原町1-7-25
ゲームインナハ　沖縄県那覇市牧志3-2-1
西銀座ゲームプラザ　山梨県甲府市中央1-12-43
■ホワイトハウス箱崎店　福岡県福岡市東区箱崎6-1-2
GAME'S WiLL　京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1

※■が今回のサマーツアーでお邪魔するお店です

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

巻頭大特集

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(SNK)
ボスキャラ大公開!

ストリートファイターZERO(カプコン)
まだまだあった?隠しコマンド!

鉄拳2(ナムコ)
残り5キャラ徹底解説!

攻略●豪血寺外伝　最強伝説（アトラス）●首領蜂（アトラス）●バーチャファイター2（セガ）●レイブレーサー（ナムコ）●STRIKERS 1945（彩京）●スールライダース（セガ）●バイパーフェイズワン（セイブ開発）●セガラリー・チャンピオンシップ（セガ）●サイバーサイクルズ（ナムコ）●ツインビーヤッホー！（コナミ）

大攻略

ドラグーンマイト(コナミ)
各キャラ基礎攻略!

天外魔境真伝(ハドソン)
対戦攻略!

ソニックウイングス3(データイースト)
徹底攻略スタート!


鉄拳2(ナムコ)

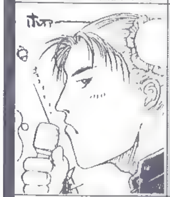
ゲーメスト次号(No.151)は
8月30日(水)発売!!
定価500円



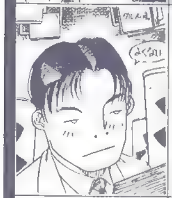
●格闘ゲームの対戦台で、いろいろルールにうるさい人が増えて困る。待つな、ハメるなはいいとしても「カタめられた」で怒るのはどういうこと？その攻めが脱出困難ならともかく、穴だらけで『とにかく、そこで小足払いを出せば』簡単に返せるというものまでカタめと言う。それはハッキリ言って研究不足なだけだと思うぞ。人のプレイを云々する前に、自分の攻めと守りがヌルくないか反省してみませんか？一度くらい…。（N，O）



●最近はエトレンジャーにハマってる。衛星だけどみる価値アリだ。エトレンジャーヒット曲集も絶対買いだ。氷○○子と宮○○子がそれぞれソロで歌ってるので良好。…宮○○子といえば、ストゼロの春麗の声もやってるらしいネ。気付かんかった。
　ところで、最近のセガには閉口している。筐体とのセット販売もオペレーターの負担は大きく、メンテナンスも問題だ。大手メーカーゆえに、もっとどうにかならないものだろうか。（J★笹岡）



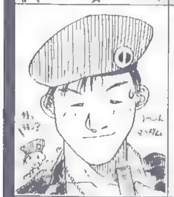
●突然ではありますが、このたびゲーメスト編集部を引退することになりました。もっともこれは本誌に限っての話で、書籍関係ではもうしばらくの間頑張らせていただきます。特に「ゲームプレイヤー用語事典（仮）」では、小生のショボいイラストがそこかしこに炸裂しまくってる（はずな）のでよろしくお願いしますね。では、ごきげんよう。君に（そして私にも）幸せあれ。
（コミゲのボッツもよろしく!!アシ２号BMW-SHIN落合）



●一般的にゲームがうまいとされている人物の条件、というか共通項目の一つとして「社交的」であることが挙げられると思う。
　物事の表面的な部分ではあまりこだわらず、わけへだてなく人と付き合えるような人物は、えてしてゲームでもすんなりコツをつかんでしまうようだ。
　物の本で、大阪弁は人と打ち解けやすいと書いてあったのを記憶しているが、大阪の底辺のゲームレベルの高さはそんな所に起因しているのかもしれない。（最近評論づいてきた？　DS１）



●僕の後記は「例の調子じゃないとダメ」という声がちらほら聞こえるので、今回も例の調子でいきます。では…最近TVCMをみてると葉月麗○菜、鈴木○樹、常磐○子の３人ばかりが出まくっているような気がする。その３人がブスとは言わないが、ちょっとウンザリ。大地○雄の〝いいパパ状態〟を彷彿させるものがある。まぁ、実際はそれほど出てないかもしれないが…ゴメン、目茶苦茶嫌いやねん。３人共。（ごめんなSa，アディトシ）



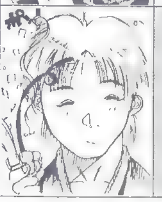
●ボウリングのスコアが200を超えたので、マイボールを買っちゃいました。ボールを買って、穴をあけていざ投げてみると違和感バリバリ。マイボールでのスコアはなんと77!?ガックシ。ボールの穴の位置がハウスボールと違うのが原因。
　そういえば、KOF'95のチャンの勝ちポーズが、ボールをみがいているように見えるのは気のせい？２Ｐ色だと私のマイボールピラニアにそっくり。（松っちゃん）



●どーも、最近ぬっぷりと対戦にハマっているキャサ夫です。昔はハイスコアを狙ったりして楽しんでいたような気がしたんだけど、なぜ今は対戦しかしないのかを考えました。その結果、町田の人間とも話したのですが、どうも町田常連がスコアをしなくなった理由はやはりVF２の内容がスコアを狙うよりレベルが高いのでは？という答えが出た。理由はそのほかにも色々とあるけど。話がまとまらないが、みんなの意見がほしいです。（キャサ夫）



●初めまして、新しく入った（と言っても３～４カ月たったが）M．Iと申します。文を書くことはニガ手なのですが、ゲームの攻略的なことはだれにも負けたくないので、内容のギッシリ詰まった、だれにでもわかる記事を書いていきたいと思ってます。
　話は変わって、最近かなり暑くなって来ましたね。比例して女の子の肌の露出度も上がってきてるので、街を歩くのが大変楽しくて仕方がありません。（自称女体評論家　M．I）



●このところの格闘ゲームは、技は簡単になり、隠し技の公開のペースも早いようだ。相変わらずCPU戦は難しいものの、隠し技の多さだけでロングヒットするわけでもなく、技公開時期を遅らせれば再び活況を呈するかどうかもゲームの出来しだいだ。
　さて、発売されたK．O．F．'95、近日中に出る鉄拳２、ドラグーンマイト、豪外、また秋のAMショー作品と、格闘ゲームも自分たちで道を切り開いていかねばならないだろう。（さわたり）

OPINION 論

対戦格闘における強キャラの問題

石井ぜんじ

　今回は、対戦格闘ゲームのいわゆる強キャラについての問題を考えてみよう。
　いわゆる強キャラの戦法にやられたプレイヤーは、自分の思い通りの戦法がまったくできず、不満に思うのは自然の成り行きとも言える。相手は自分より強い性能があるから勝ったのじゃないかという不公平感、自分のプレイが駆け引きの楽しさを生むほどできなかった不満感が、やるせない感情を生む。
　強キャラというのは、究極のところ一気に攻め落とすか、相手の攻めをすべてはね返すかというところに行きつく。前者は例え二択、三択であってもある意味ではハメだし、後者は待ちということになる。強キャラが最大限に能力を発揮すると、極論としてハメか待ちになるわけだ。性能がよいのに〝強キャラ〟の汚名を着せられないのは、使いにくいテクニカルキャラぐらいである。
　だが、実際にはテクニカルキャラだけでは、とてもとっつきにくいゲームになってしまう。中には、狙いが明確で、わかりやすいキャラも必要。そんな中で、ある程度他キャラに対抗できなければいけないから、チープな戦法でそこそこ戦えるキャラも絶対必要になってくる。
　プレイヤー側としては、たとえ強キャラだとしても、そのキャラクターが使いたくて使っているわけで、別に相手をたたきのめしたいから使っているわけではない。勝ちたいという欲求はあるが、ただ単に勝利という結果のみを得たいのではなくて、自分の意志のもとに明確な戦法をたて、それを成功させて勝ちたいわけである。例えそれがチープな戦法であったとしても。
　だから、強キャラを使う人に罪はないし、強キャラ使いに手を抜いてプレイしろというわけにもいかない。強キャラを使って勝って、嫌味に勝ち誇っている奴は嫌われるかもしれない。でも実際には負けたプレイヤーの思いこみに過ぎないことも多いと思う。
　格闘ゲームというのは、ペースの握り合いで、ペースを握られたほうはストレスがたまる。これはある意味当然のことで、それを自らの努力によって打開していかなければならない。
　確かにあまりに性能差がある場合は問題だ。だが、工夫すればつけ入る隙はある場合が多い。自分たちの理想の対戦を押しつけるのではなくて、真剣勝負の中で相手のお決まりの攻撃パターンをいかに崩していくか、ここにも対戦格闘の面白さがあると思う。
（石井ぜんじ）

表紙の裏をとれ

　95です。八神くんが結構むずかしいです。似てないし。今度はチーム・エディットできるらしいですが、厳しいチームとかできちまわないですかねぇ…。
　家のネコが死んだと思ったら、一週間もしないうちに新人の登場。今度は女の子らしいが、まだ顔合わせをしていない。
　甲冑娘さんの原稿上がる。エッチだ。　藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

えー、最初に謝っちゃおう。ゴメン、アーケーダーの中で告知したアーケーダームックの発売が延びてしまったのだ。とりあえず年内には絶対出すので、新潟のA，K，D君ほかの皆も、もう少し待っててね。あと現在絶好調製作中のストZEROムックが、アイランドハガキを大募集中だ!!このページの左下のとこの住所があて先だ。8月10日当日消印有効ね。よろしく。（アナーキャー松井）

GAMEST　8月30日・9月15日合併号

■平成７年８月30日発行　第10巻16号通巻150号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N，O
C・LAN　KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡
いなりん　ぴぐ　田渕健康　SHIN落合　立衆多
ACE　DS I　珈琲FREAK！　がっちん　Scho小杉
アディオスToshi　GED　K－TAN　松っちゃん
TEZU　DAN　ハマー　T．S　GYU　MVPやっちゃん
M．I　伊勢猫　SHO
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　内山厚子　杉田哲郎
辻本圭介　二田祐樹　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　水島摩美　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



Human Hudson
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
真伝
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
我が道に敵なし
あの天外がネオジオに登場!
剣と魔法を使った熱血迫力格闘で、
アーケードになぐり込みだ!!
JIPANG
出雲
戦国マンジ丸
八雲
CREDITS 03
PAUSE!
CREDITS 03
▲天外魔境の人気キャラ
▲シハングを舞台に剣と魔法が炸裂
▲君はどのキャラクターで
ガン出るぞ!
©1995 HUDSON SOFT
©1989, 1995 RED

FAR EAST OF EDEN
天外魔境 真伝

この奥深さはホンモノだ!

やっぱり夏は天外で過ごすのが一番!
だけど、日射病には気をつけようね。

自在に使いこなそうぜヘイヘイ

隠し技

コンビネーション

隠された技はこれで全部。
すべての技を駆使して闘おう!

担当 K-TAN

コンビネーションとは?

コンビネーションとは、素手状態で出せる技の総称であり、技を持っているキャラと、持ち合わせていないキャラがいる。

コンビネーションを持っているのは、卍丸、極楽、綱手、大蛇丸、カブキ、絹の6人で、八雲と自来也には存在しない。

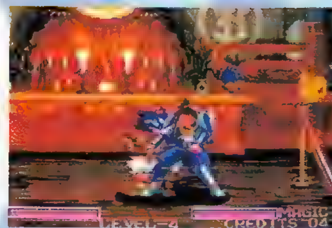
武器投げを行ったとき、武器を取りに行けない場合に使ってみるといいだろう。

卍丸コンビネーション(卍丸)

最初に近距離中パンチにキャンセルをかけ、↓↘→Dと入力する。

そうすると、敵の背後に回り込むので、そこから目押しでタイミングよく、D、B、Dと、ボタンを押すのだ。

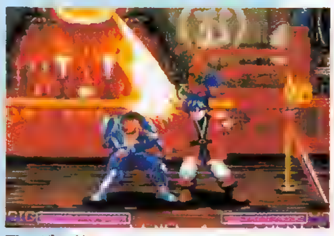
ただし、↓↘→Dで後ろに回ったあと、Dボタンを押すタイミングが遅いと、回し蹴りが当たらないので、次に押すDボタンは早めを意識しよう。決まるとカッコイイぞ。



後ろに回ったら、



Dで回し蹴り!



アッパー!!



とどめはサマーソルトだ!!!

極楽ダイナマイツ(極楽太郎)

↓↙←と入力したらBボタンを目押しして3回押し、そこから→+Bと入力することによって、ストレートを3連発出してから、極楽体当たりを繰り出すというものだ。

このとき注意しなければならないことは、↓↙←と入力したら、そのままレバーを←(左)に入れっぱなしにして3発ストレートを出してからでないと、体当たりは出ない。

そして、→+Bと入力するのである。

6人中、一番簡単なような気がするが、気のせい?



パンチボタンを3発出している最中は、レバーを左へ入れっぱなし。

3発入ったら→+Bで、ダイナマ〜イツ!



ダッシュ回転蹴り上げ（綱手）

綱手が持っているコンビネーションは2つ。そのうちの1つがコレだ。

早い話が、回転蹴りのダッシュ版である。

コマンドは⬅➡➡C+Dとボタンを押し、ヒットしたら、素早く⬇⬊➡C+Dとキャンセルをかけて、蹴り上げよう。

結構スッ飛んでいく距離が長いので、ヒットする間合いを知っておく必要がありそうだ。

そして、もう1つのコンビネーションが、その名も、



コマンドを入力すると、ここから…、



ここまで飛んでいく。ヒットしたら蹴り上げを入力しよう。

"綱手の衣替え"である。

コマンドはA、C、B、B、⬆と、素早く入力するだけ。

その名のとおり、ただ衣替えするだけの、趣味の技?だ。

ちなみに、1P側はメイドさんカラーで、2P側は礼服カラーになっているぞ。



左がメイドカラーで、右が礼服。

氷竜返し（大蛇丸）

大蛇丸のコンビネーションは、いわゆる、当て身というヤツである。

➡⬊⬇⬋⬅A+Bとコマンドを入力すると、素手状態の、ガードのグラフィックが出る。

そのとき、術のゲージが満タンであれば、相手の攻撃をガードした直後に、氷竜で反撃をするというものだ。

ただし、ジャンプ攻撃や足払いなど、立ち防御できない攻撃は返せないので、やりすぎは禁物だ。



このときに相手の攻撃をガードすると…、



ドカーン!!

カブキクラッシュ（カブキ団十郎）

近距離弱キックヒット中から、目押しでA、B、C、A+Bボタンと入力する。

単純な目押しコンボではあるが、タイミングは結構シビア。練習あるのみだ。少し早めに入力してみよう。



これがA、



B。



Cがヒットしたら、



A+Bの蹴りでフィニッシュ!

鬼の舞（絹）

絹のコンビネーションは、シロがやられた後でないと、出せないのである。

シロがやられてしまったら、近距離中パンチor遠距離中パンチヒット中に、A、➡、B、Aと入力をする。



中パンチがヒットしたらAを押し、



この次、➡とBを、同時に入力しないで、別々にすること。



そんでもって幽鬼でイエーイ!

内容は、パンチ連打から幽鬼で締めるというもの。決まると、スカッとするよ。

以上、コンビネーションのコーナーでした!

全キャラまとめてやっちゃうよ！

対CPU戦 ボス攻略

とりあえず1コインクリアを狙うためだけのパターン。お楽しみは増刊で！

協力：真伝チーム　担当：珈琲ふりーく

8人目までは大丈夫だよね!?

真伝のCPUは非常に良心的。人によってカブキが嫌だとか、八雲が嫌だとかあるかもしれないけど、なんとか8人目までは大丈夫だよね。

マイキャラの強そうな技を使っていけば勝てるはず。

もう一つのポイントは投げかな。跳び込んで投げとか、跳び込みをガードして投げ、空中ガード後着地して投げといったところが結構通用するぞ。

それでも勝てないって？しようがないなあ。じゃあヒントをあげよう。ここで挙げる技を中心に闘ってみると、なんとかなるかもね。あとは本人の努力次第なのだ。

●卍丸
立ちBC。しゃがみBC。天雷。空中松虫斬り。

●極楽太郎
ダッシュBC。極楽ホームラン。CPUの起き上がりにファイアーを重ねる。

●綱手
ダッシュBC。ジャンプ大斬り。立ち中斬り。金剛。

●大蛇丸
立ちBC。凍竜（毒から）。氷竜。

●八雲
小王狼斬でダウンさせて不動を出す（端でガードさせる）。白虎。

●自来也
立ちBC。爆炎（跳び込みからなど）。神炎。投げて追い打ちでダッシュBC。

●カブキ団十郎
風花。ジャンプ小蹴りから大羅砕刃。

●絹
ローリングアタック。逃げまわってシロ落とし。ジャンプBC。鳥寄せ。

VSマントー

というわけでキミはマントーまではこられたわけだ。こられない人には「備えあれば憂いなし」という言葉を送ろう。

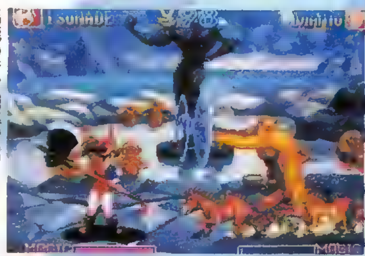
実は、冗談抜きでマントーには備えが必要なのだ。中にはマントーを初顔合わせで倒してしまう可愛げのない人もいるだろうが、きっと後ろで見ているギャラリーは、キミがマントーに負けることを期待している。

そのギャラリーのために1ラウンド目の馬鹿の術はくらってあげるとして、2ラウンド目と3ラウンド目は、かっこよく勝ってみせよう。

そのためのアンチョコを書いておくね。

開幕の馬鹿の術をどうするか？

馬鹿の術は、ひきつけて前ジャンプしよう。そのまま落下したら、結局馬鹿の術をくらってしまうので、空中ガードは忘れずに。空中ガードしたら、はじかれてマントーの目の前に着地できるので、ダメージの大きな技（表①にしておいたぞ）を入れてやろう。



馬鹿の術。開幕で出さなくても、早い段階で使ってくるぞ。



かみつき。対マントー戦はこの技に注意を集中だ。

かみつきをどうするか？

かみつきはガード不能のやっかいな技。落としていくしかないので、表①の技を使って落とそう。困るのは2回連続でかみつきを出されたときだけど、そういうときは1回目を落としてからバックダッシュして、2回目を落とそう。

マントーの嫌な技はこの2つだよね。これらをクリアしてしまえば、今度はこっちの番だ。パターンは2つある。

オサルクラッシャーを待って、ガードしてから反撃する

ガードしてから入る技も表①にしておいたぞ。打撃系の技はガードしたらすぐ出して、投げと綱手の近立ち中斬りはマントーの着地に入れよう。投げは全キャラ狙える。



オサルクラッシャー。この技を待っていたんですよ。

昇猿拳を誘って、着地を投げる

1つ目のパターンなどでマントーを転ばせたら、隙の少ない技をすからせたり、空中ガードをしながら跳び込んでみよう。マントーが起き上がりに高い効率で昇猿拳を出すので、すかしたり、空中ガードしたりしてからマントーの着地を投げる。

投げたらマントーは転ぶので、あとは繰り返し。1つ目のパターンばっかりでも勝てるし、こっちのパターンを使っても勝てるぞ。やっぱマントーは馬○だ。



昇猿拳。このあとマントーの着地を投げてやろう。

●卍丸
天雷を使って剣を拾いにいくときは、空中ガードしつつ跳んでいこう。かみつきが嫌な人は、天雷はやめたほうがいいかも。

●極楽太郎
馬鹿の術をしゃがみ中斬りで打ち消すことも可能だ。

●大蛇丸
基本通り闘えばノープロブレムだけど、より派手に勝つには、馬鹿の術に凍竜を入れてから、後ジャンプBCで素手になるとよいぞ。マントーAをガードした後に強力な技が入るようになるのだ。

●八雲
立ちBCでマントーが気絶したら好きな技を入れよう。おすすめは百花繚乱あたりかな。

〈表①〉VSマントー時に有効な技

	馬鹿の術を跳び越して入れる技	かみつきを落とす技	オサルクラッシャーをガードしてから入れる技
卍丸	天雷orしゃがみBC	立ち中斬り	天雷orしゃがみBC
極楽	ファイアーorホームラン	しゃがみ小斬り	極楽ホームラン
綱手	回転蹴り	立ち中斬り	近立ち中斬りキャンセル回転独楽
大蛇丸	凍竜	しゃがみ中蹴り	氷竜or素手しゃがみBC
八雲	立ちBC	立ち中斬り	立ちBC
自来也	爆炎	しゃがみ中斬り	なげてダッシュBCで追い打ち
団十郎	花嵐	立ち中斬り	立ちBCor大羅砕刃
絹	立ちBC	立ち中斬り	立ちBC

VSカラクリ兵

なんとカラクリ兵はガードをしないのだ。だからダウンさせて起き上がりに技（ダウン技）を重ねると、哀れカラクリはハマってしまうぞ。しかし



無敵。スカったけど、また出せばいいのさ。

〈表②〉VSカラクリ兵時に有効な技

	転ばせる技	起き上がりに重ねる技
卍丸	立ちBC	しゃがみBC
極楽太郎	ダッシュBC	ダッシュBCorファイアー
綱手	爆進ナメクジ蹴り	しゃがみ大蹴り
大蛇丸	立ちBC	立ちBC
八雲	ジャンプBC	ジャンプBC
自来也	立ちBC	立ちBC
カブキ団十郎	しゃがみBC	しゃがみBC
絹	ローリングアタック	立ち大シロ



よせんは機械か。

たまに無敵（技名）で抜けることもあるけど、お互いスカってもう一回こちらが技を出せば、やっぱりハマるのだ。各キャラのカラクリを転ばせる技と、起き上がりに重ねる技を表②にしておいたので見ておこう。絹の立ち大シロは転ばないけど出し続けていれば勝てるよ。

綱手と自来也は瞬間移動技があるので、それで裏にまわって攻撃することもできる。自来也は立ちBCや爆炎、綱手は立ちBCを使うとよいぞ。

VS邪神斎

邪神斎には、空中ガードしながら跳び込んで、着地を投げてやればOK。この時あまり近くでジャンプすると、ジャンプした瞬間に、邪神斎の攻撃とぶつかってしまう危険があるので注意しよう。邪神斎のダッシュも狙い目。邪神斎のダッシュから実体に戻るとき、思ったより隙があるので、投げるなり技を入れるなりしよう。

邪神斎のダッシュ。これもチャンスなのだ。

跳び込み投げパターンにあきちゃったよ!という強者は跳び込み時に技を出して、そこから連続技を入れてみよう。もうそのころには、キミは邪神斎が飛び道具を撃つモーションを覚えているはず。跳んでから、邪神斎が飛び道具を撃たない、もしくは飛び道具を跳び越せた、といった状況を見極めて技を出していこう。

VSルシフェラー

ルシフェラーと普通に闘っても、ろくなことがない。くらい時間がやたら短いので、簡単に反撃されるし、地上で待っても削り殺されてしまう。

ルシフェラーの倒し方はほとんどのキャラがスターダストスピアを誘う、というものなので、まずそのパターンを見てね。

スターダストスピアを誘うパターン

このパターンが使えないのは極楽太郎だけ。大蛇丸、八雲、自来也はあまり使わない。

まず画面端までバックジャンプで下がる。ルシフェラーの攻撃が届かないうちは、しゃがみガードしておいて、ルシフェラーが近寄ってきたら、垂直ジャンプで削られないようにする。着地の硬直に技をくらうこともあるけど、ジャンプのタイミングの問題なので、注意してジャンプしよう。

こうやって削りから逃げながら、ルシフェラーがスターダストスピアで跳び込んでくるのを待つ。地上でスターダストスピアを立ちガードしたら、すぐ空中ガードしながら前ジャンプする。

ルシフェラーがまたスターダストスピアを出してくれたら、ルシフェラーはこちらの裏側に着地する。そこに攻撃をかければ、ルシフェラーは攻撃をくらってくれるぞ。ここで出すおすすめな技を表にしておいたので見ておいてね。

ルシフェラーがスターダストスピアを出してこなかったら、すぐバックジャンプして、また垂直ジャンプ待ちしよう。ここでルシフェラーの攻撃をくらうときもあるけど、必要経費なのだ。

ジャンプ大斬りパターン

特に八雲や自来也で有効。近間からルシフェラーに跳び込んでジャンプ大斬りをあてる。ルシフェラーの前にほぼ密着で着地したら、すぐ垂直ジャンプしてまた大斬りをあてる。ルシフェラーと離れすぎるとハルマゲドンウィスプをくらうので、次は斜めジャンプして大斬りだ。以下くり返し。スターダストスピアで逃げられてもジャンプで追っていこう。



ハルマゲドンウィスプにあたらないように注意しよう。

●卍丸

スタートすぐしゃがみBC。転ばせたら起き上がりに、しゃがみBCを重ねていく。ガードされて反撃を受けたら、画面端に下がってスターダストスピアを誘う。

●極楽太郎

画面端まで下がって、しゃがみ中斬りで地味にダメージを与えていく。連打しているとスターダストスピアが怖いので、危険だ。スターダストスピアをガード後立ち大斬り。

●綱手

スタート後バックジャンプして、スターダストスピアが来ないことを確認してから金剛をつける（力王でもいいけど）。あとは画面端に下がってスターダストスピアを誘う。回転蹴りからは蹴り上げ→垂直ジャンプ大斬りとつなごう。

●大蛇丸

とにかく立ちBC。起き上がりにも立ちBCを重ねる。素手ならスターダストスピアを誘ってもよい。

●八雲

ジャンプ大斬りパターンが有効。画面端に下がってスターダストスピアを誘っても可。

●自来也

スタート後立ちBCを出す。HITしたらさらに、起き上がりに立ちBCを重ねる。HITしなかったらジャンプ大斬りパターンに切り換えよう。画面端に下がってスターダストスピアを誘ってもよい。

●カブキ団十郎

スタート後すぐ下段二刀斬りを出してもよい。あとは画面端に下がってスターダストスピアを誘う。立ちBCでルシフェラーを転ばせたら、起き上がりにさらに立ちBCを重ねるとよい。花嵐も可。

●絹

スタート後すぐにローリングアタックを出したら、画面端に下がってスターダストスピアを誘う。ルシフェラーをダウンさせたら、ローリングアタックを重ねておこう。

（表③）VSルシフェラー時にスターダストスピアを誘って入れる技

卍丸	しゃがみBC
極楽	／
綱手	回転蹴り
大蛇丸	氷竜、素手しゃがみBC
八雲	百花繚乱
自来也	立ちBC
カブキ	立ちBC
絹	立ちBC



バックジャンプで画面端へ。



垂直ジャンプして待つ。



ルシフェラーガスターダストスピアを出したら、



立ちガードする。



立ちガードしたらすぐに前ジャンプ。



ルシフェラーがさらにスターダストスピアで跳べばしめたもの。



ルシフェラーはこんな感じで着地するので。



そこを攻撃だ！

ルシフェラーガスターダストスピアを出さなかったら

元祖火の勇者をなめるなよ!

対戦攻略 自来也

シリーズ第1作の主人公"自来也"は、最強の呼び声も高いナイスキャラ。しかも、強いだけじゃないんだぜ!

担当　KAL



自来也は非常に自由度が高く、おもしろいキャラの筆頭といえる。しかも、強い技を多く持っているのだが、それぞれが地味な強さのために目立った「ヒドサ」という印象をあたえない（爆炎くらいかな?）

研究すれば確実に見返りのあるキャラ、自来也。こんな楽しいキャラ、やらない手はないでしょ。

狙いどころはたくさん!

自来也は、あらゆる場面に対応できる万能キャラだ。それゆえに、キチンと的を絞っていかないと無駄の多い試合を演じることになる。

そこで、狙っていくべきポイントを優先順位の高い順に並べ、それぞれについて解説していこう。

●ダッシュBC

自来也初心者で、普段どうしていればいいのかわからない人は、とりあえずダッシュBCで出る特大攻撃のスライディングを出していこう。

この技は出が早くリーチもある。おまけに技の威力が大きいうえに、相手をダウンさせることができるのだ。また、投げの後に入れる追い打ちも、このダッシュBCだ。

自来也で最優先に狙うべきは、ダッシュBC。決まり。



強力なダッシュBC。普段はコレだ。

●しゃがみ中パンチ

次いで出していくのは、キャンセルをかけて大鎌いたちにつなげられる、しゃがみ中パンチだ。この技はとにかくリーチが長い。突進ばかりしてないで、たまには"その場"から牽制してみようか…。そんな時に役に立ってくれる。

もちろん、大鎌いたちもワンセットで、しゃがみ中パンチを出したらすぐにコマンドを入力しておこう。



しゃがみ中パンチは長い長い。ヒットしたら即大鎌いたちだ。

ただし、しゃがみ中パンチは出が若干遅めなので、ダッシュ攻撃などの速い技や、接近戦に弱い。

そこで、ダッシュ攻撃を多用してくる相手や接近戦に使っていこう。小鎌いたちは、恐るべきことにガード、ヒットのどちらでもいいので、とにかく相手に当ててさえすれば、自分のほうが先に動けるようになるのだ。したがって、小鎌いたち×2なども連続技となる。

ちなみに、小鎌いたち・しゃがみ中パンチは連続技だ。ということは、ジャンプ大斬りから立ち小パンチ→小鎌いたちで5段が完成することになる。

●立ち大キック

「思ったより」前進する、つまりリーチがある大キック。

この技は足元をスカせるので、接近戦で技をガードさせていき、間合いが開いてきた頃に再接近する際、大いに役に立つ。



リーチがあるので結構離れたところからでも届く。威力も高い。

●立ちBC

「どりゃあ!」と叫びつつ相手に斬りかかる。大きく前進し、しかもガードされた後などに反撃を受けるようなこともない。



立ちBCをガードさせた後に爆炎（自爆）という組み立ても。

接近戦で小技でかためていって、離れてきたら立ち大キック→立ちBCといくとなかなかグー。

●ジャンプ攻撃

地上にいるときの技を読まれていそうなとき、初めて跳ぶ。自来也のジャンプ攻撃は強力だからこそ、相手に警戒させてはいけないのだ。

では跳び込むときに使う技だが、なるべく大斬りを出していくようにしよう。これなら運よく空中投げになる可能性もある。"空中ガードしがち"な天外ワールドにおいてガードを無効にする空中投げは便利なことこの上ない。

ただし、跳び込みを先読みされていそうなときは、出が早く下方向に強い大キックを使おう。

●ジャンプBC（くない）

空中から斜め下へくないを投げつけるジャンプBCは、忘れられがちだが実は相当強力。ただし戦法（動きの流れ）に組み込むことができないので、意表をついて出そう、という以外にアドバイスができない。

狙うとしたら、トドメの一撃に忘れた頃に出すとか、絹戦などで遠くで守りに入られているときにダッシュジャンプから出す、といったところか。



ダッシュジャンプから出す空中BCは意表を突くぞ。

術は使いよう

3種類ある術だが、普段使っていくのはB（火天）だ。これは手堅い。しかし、画面端で相手を転ばすことができたら、相手から少し離れて起き上がりに爆炎を重ねておこう。重ねが遅いとジャンプで逃げられるが、バッチリならバックダッシュ以外脱出不可能。削りで半ゲージ奪うぞ。

ガマ（神炎）は、無敵時間を利用したいとき以外は使わないほうがいい。



この間合い、この状況…。死ねる。ダッシュBCを使っていればチャンスは山ほど。





対戦攻略 戦国卍丸

術と地上技をうまく使いつつ、卍斬り連続技を狙っていくのが卍丸の闘い方だ！ 担当・石井せんし

卍丸ならスカッと爽快卍斬り

戦国卍丸の大ダメージを与える技は、しゃがみ中斬りからキャンセル大卍斬りの4段技である。下段技から入るこの強力な技を、いかに決めていくかが勝敗を左右する。

まず思いつくのが、**ジャンプ大斬りから連続技**でつないでいく方法である。ジャンプ大斬りは、タイミングが難しく当てにくいが、うまく出せばとても下方向に強い。地上対空技はほとんど潰すことができる。



ジャンプ大斬りは、羅砕刃も潰す。ここから一気に連続技。

当たればダメージは大きく、そのラウンドはもらったも同然。常にチャンスをうかがい、スムーズに連続技を入れられるようにしよう。

また、相手の**ジャンプをくぐり、着地にしゃがみ中斬りを置いておく**とガードできない。後ろ向きになりながらくらっていれば完璧。

ここからキャンセル大卍斬りを入れよう。めくり可能な技には通用しないが、くぐれれば一気に大ダメージが与えられる。



くぐってしゃがみ中斬り。ガード不能。

さらに、こちらの跳び込み小キックなどを相手が空中ガードしたときも、着地にしゃがみ中斬りを重ねてみよう。ガードできないことが多いぞ。

そのほか、近間で相手が隙を見せたらすかさずしゃがみ中斬りから狙っていく。万一ガードされた場合は、基本的に大卍斬りは2発目で止める。こうすれば反撃されにくい。

反応よく反撃してくる相手には、2発目で少し待ち、タイミングを遅らせて3発目の卍斬りを出すとくらってくれることが多い。**秘技、1人時間差卍斬り**だ。これが決まると相手を引っかけた感が妙にウレシイ。

空を制するものは…

地上技で、気軽に使える対空技はない。そのため、主にジャンプ攻撃で迎撃することになる。

安定して使えるのが、**垂直ジャンプ中斬り**。判定は強く、リーチの長い技に外側から斬られない限り大丈夫。



一応、反応がよければ見てからジャンプで落とせる。

また、跳び込みの小キックも対空技の一種だ。見てからというよりも、相手のジャンプを封じるために、跳んできそうなときに先に小キックで跳び込む。その他、ジャンプ大斬りも対空技になる。

空中対空技を使うと、相手は先に、早めに技を出して跳ぼうとしてくる。そういうときは、下をくぐって前述のしゃがみ中斬りキャンセル大卍斬りを狙っていこう。

地上対空技で使えるのは、立ちBCの特大攻撃。特に、垂直ジャンプをしばしばする相手には狙っていきやすい。

地上技の使い分けで通のわかるお子様となれ

近間で意外に使えるのが**立ち小斬り**。リーチが長く、出るのが比較的早いので多用していこう。リスクの少ない技。

出かかりがやや遅いが、威力があり狙っていきたいのが**しゃがみ大斬り**。リーチがあるくせに下段技なので、くらってくれやすい。ガードさせてしまえば隙が少ないので近間で連発して出すと、2回目にくらってくれやすい。



2回連打してもいい。微妙な隙はあるぞ。



下段技で威力もある。立ち小斬りより出かかりに潰されやすい。

立ち大斬りは、リーチがあるが出るまでが遅い。立ち中斬りも、リーチがあるのはよいのだが、硬直時間が長い。どちらも跳び込みに注意して、隙を突かれないようにしよう。

立ちBCは、地上技で使うときは潰されやすく、ガードされると反撃をくらう。地上技の判定があまり強くない相手には有効だが、やはり多用は危険。威力はかなり強い。しゃがみBCは、威力は最大級なのだが出るまでに時間がかかりすぎ、潰されやすい。

パンチ、キック系では立ち小キックが少し長く、判定が強い。近間では小足払いと共に使える。素手になったときに、強いのがしゃがみ大パンチ。素手では最大クラスのリーチがあり、出るのが遅く威力もある。ぜひ使っていこう。

地上戦は立ち小斬り、しゃがみ大斬りを使い分け、ほかの技を隠し味に使っていくのがいいだろう。

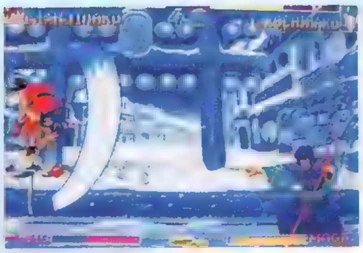
術の使い分け、そして真の松虫斬り使用法

術は主に雷光と迅雷を使う。雷光は出るのが早く、隙が少ない。安心して使える術だ。ガードさせて、削りつつ端へ追いつめていこう。

遠間で跳び道具や、隙のあるリーチの長い技を使う相手には迅雷を使う。比較的早く届くので、隙を突くことができる。ただし、跳び込まれると硬直中にくらうことがあるので注意しよう。相手キャラの戦法によって、この2つを使い分けていく。

天雷は、最後の削りや、気絶・技の隙に使うのがいい。一発逆転を狙える技ではあるが、やはり当たってくれることは少なく、素手になるリスクは大きい。

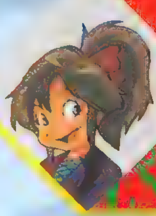
松虫斬りは、実は最も威力を発揮するのが最後の削り。空中松虫で突っ込んでいけば、ほとんど逃がさない。空中松虫は、空中でレバーを2回入れるのではなく、地上で上か斜め上に2回入れてすぐ離し、A+Bで出すと出しやすいぞ。



オロチのかんざし投げにはとても有効。ジャンプでよける。



今日も元気! 綱手



パワーとスピードのある、とんでもない女の子、綱手ちゃん。力王使って、一気に倒せ!

担当：なめくじ殿様MoMo

まずはマジック!

いきなりだが、綱手ちゃんはラウンドの開始と同時に、一つの選択をせまられる。それは、マジックである「力王」と「金剛」のどちらを使うかだ。

豪快に勝つなら「力王」で攻撃力UPし、手堅くいくなら「金剛」で防御力UPだろう。勝ちを優先させるならば、金剛が安定だ。



いきなり"力王"！なかなか根性がありますな。

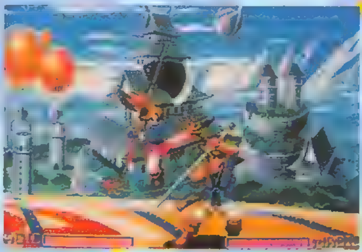
もちろん、選択肢の中には「術を使わない」というのもあるが、時間で回復するのだから、最初に使ったほうがお得だろう。

近づくことが第一です

綱手ちゃんは、典型的な肉弾戦キャラクターなので、まずは遠距離から近づく方法をいくつか説明していこう。

近づく方法としては、ジャンプ、ダッシュ、ナメクジ神隠、爆進ナメクジ蹴り、といったところだ。

この中で一番安全なのは、ジャンプで近づく方法だろう。ジャンプ小キックが意外と強いので、跳び込むときはこの技がいいぞ。しかし、ガード投げをされることもあるので、ジャンプ大斬りもまぜていくといいだろう。



意外と下方向にも強い、小キック。

また、このゲームには空中ガードがあるので、ガードしながら跳び込むのも一つの手だ。

ダッシュで近づくのもなかなかいいが、これは遠距離から使うのではなく、中間距離から使うと効果的だ。

一応ここで、ダッシュからの攻め方を説明しておこう。ダッシュからの攻めに使う技は2つだけで、ダッシュキックとダッシュB+Cだ。

基本的に狙っていくのはダッシュB+Cで、この技は下段ガードできないうえに当たると気絶してしまうのだ。気絶したら、回転蹴りからの連続技を狙っていこう。

しかしこの技、立ちガードされると無茶苦茶なスキができてしまうので、相手がガードするようになったらダッシュキックを混ぜてみよう。ダッシュキックは立ちガードできないので、ダッシュからのB+Cかキックで二択攻撃になるのだ。これは、かなり凶悪だぞ。

さて話を本題に戻すとして、神隠や爆進蹴りは近づくのに有効な手段ではない。爆進蹴りを奇襲として使って当たればいいが、ガードされると反撃を受けるだろう。神隠も同じように、移動先を間違えると、とんでもないことになるぞ。

とりあえずは、遠距離からはジャンプで、中間距離からはダッシュで近づくのがいいだろう。



ダッシュから…、



キックで下段を攻めるか…、



B+Cで気絶を狙うかだ。

パワー爆発!

それでは、綱手ちゃんのメインとなる中～近距離での闘い方だ。

中間距離では前で書いた、ダッシュからの攻めがいいぞ。ダッシュキックをしつこく出して相手の下段ガードを誘い、ここだ!と思ったときにダッシュB+Cで気絶させてしまおう。

もう一つ中距離で役立つのが、中斬りだ。この技は非常にリーチがあるので、この距離で振り回しているだけで十分に嫌なはずだ。



とにかくリーチのある中斬り。

また、大足払いや立ち大キックもリーチがあるので、使える技だぞ。

次は近距離での闘い方だが、近距離は中距離と違い小技中心で闘う。

主に使うのは小足払いや中足払いなどだ。小足払いは連打がきくので、近距離で相手を固めるのに使えるぞ。

中距離のときと同じように下段ガードをし始めたら…ダッシュB+Cでもいいのだが、回転蹴り（➡+CD）を狙ってみるのもいいだろう。この技も下段ガードできないので、うまく使えばガンガン入るぞ。

しかし、この技もガードされるとスキがあるので、ガードされ始めたら無理はよそう。

とにもかくにも、綱手ちゃんの攻めは、ダッシュB+Cと回転蹴りが中心で、小技はその補佐といったところだ。



小足払いをペチペチ当てて…、

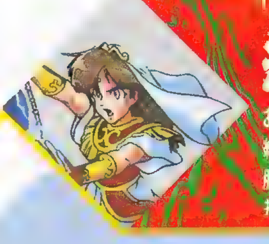


回転蹴りで上から攻めろ～！



読めば納得！これでクリア!!
天下無敵のウルトラ攻略！

「こないでーっ!」が基本!
絹



お供の鳥と犬を駆使して、絹を逃がし切れればこちらの勝ちだ!(何か別のゲームみたい…)
担当：ストリートメイン…

うーん前号であんなの紹介しちゃったからねぇ、まあ地味だけど絹の対戦における基本戦法のほうを見ていくとしましょうかね。

絹にゃ指一本触れさせるな

絹は接近戦が極端に苦手なのは一目見てわかるとおり。たとえ式神連動技（前号参照）を使ったとしても、1度ガードされてしまえばそれまでだし、攻め込まれていては何の役にも立たない。

そこで近付けないために頼りになるのが、これまたわかりきったことではあるが、鳥寄せとシロ（キックボタンによる通常技）だ。

鳥寄せを効果的に使うにはまず、どこで溜めを作るかが第一。最も一般的といえるのがシロ落とし（ジャンプキック）やしゃがみ中シロの間に溜める方法。

この二つの技はどちらも通常技でありながら、ガードの上から体力を削ることができるので積極的に使っていこう。

かといってこの2つだけに頼るわけにはいかない。というのもどちらも使った後シロが戻ってくるまでの間、シロを使った技を使うことができないためだ。相手がダッシュで近付いてくるようなときは、ジャンプB＋Cの武器投げで追い払いつつ鳥寄せの溜めを作ろう。

近付かせないための使い分け

さてここで鳥寄せとシロの使い分けのほうを見ていこう。

●**鳥寄せ**：ジャンプしがちな相手にたいして効果的。結果的に対空になることが多いが、ジャンプ封じのつもりで使っていこう。入力してすぐ溜め始めれば鳥寄せ→鳥寄せも可能。絹がダメージを受けると鳥も消えてしまうので、リーチの長い相手には程々に。

●**シロ落とし**：めくりで当たると厄介なこの技。なぜ厄介かというと手前に転ばせてしまうため、相手の起き上がりに密着することになってしまい、起き上がり投げをかわすことがほぼ不可能なためだ。できるだけ遠い間合いで、ガードがちな相手に使っていくようにしよう。

●**（しゃがみ）中シロ**：こちらはダッシュで近付いてくるような相手に効果的。距離に応じて小シロと使い分けよう。

ただしこちらもリーチの長い技には絹もろともバッサリ、なんてことが多い。



こんな位置だとめくりになり…、



脱出は非常に困難！

ときにはダッシュで攻める！（ふり）

こうして逃げ回ったところで、いずれも隙の大きい技ばかり、そうでなくとも画面端がある以上、いつかは攻め込まれてしまう。

そこで押し返すなり、反対側へ抜けるなりする必要があるわけだが、絹には中～近距離で信頼できる牽制技がまるでない。そこでちょいとバクチに近い次の技のお世話になるわけだ。

●**雲隠れ**：ボタンを押した瞬間から無敵になるのでかなり使える。ただし消えている間も投げられ判定は存在する。

相手の後ろにまわってしまったときは一応A＋B連打で投げを試みてみよう。慣れていない相手にはそれなりに有効だ。



バリアにすらなってくれないのね…。

●**前転（ダッシュ中にレバー下）**：雲隠れにときどき混ぜて使うことにより効果を発揮する。足元以外無敵なので相手の技をかわして、あるいは雲隠れを警戒してガードしているところを投げてしまおう。

●**幽鬼**：先読み対空としてはもちろんのこと、攻撃判定の出始めに、無敵（っぽい）瞬間が存在するため地上の相手にたいしてもそれなりに使える。



特に「極楽ほぉむらん！」には注意（してもどうしようもないけど…）。

炎のシロの間合いはここだ！

そう、⬇⬇C＋Dの術、ローリングアタックを効果的に使うには間合いを知ることが超重要。

まず、一番減らせる間合いはというと、「真上」である。

つまり対空技として使った場合だ。上昇するシロに跳ねあげられ、さらに下降中にも数回ヒットして体力の半分以上を奪ってしまう。相打ちでもOKなのでそのつもりで使っていこう。



狙って合わせるのは至難の業だが、気にしなければ結構勝てたりする。

対戦攻略



しかし術とはいってもやはりシロ、絹が相打ちになるぶんには全く問題はないがシロに攻撃が当たるとその時点で術が終わってしまう。シロをつぶされないタイミングと間合いをしっかりと頭に叩きこんでおこう。

もうひとつ、より実戦的な間合いが、「スタート時」の間合いだ。しかしこの間合いでは、ただ出しただけではガードさせるどころか、バックダッシュをするだけで容易にかわされてしまう。



「シロッ！」で浮かせて、



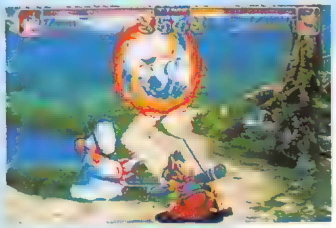
さらに焼き尽くす！

そこで確実に当てるには、相打ちを狙っていく。もちろん相打ちさせるのは絹だけで、シロには無事でいてもらわなければならない。

そのためにはシロが絹より1キャラ分ほど後ろにいる、つまり前進したり、少しだけダッシュした直後などに狙うのがベスト。しかもこれなら相打ちも同時に誘えるし一石二鳥といったところだ。

このゲームではKOされた後も、相手にダメージを与えることが可能なので、たとえ自分の体力が残り1ドットだろうが、いやそんなときこそ相打ちを狙っていこう。

あっ、それから式神はコンビネーション技、「鬼の舞」でも出せるぞ。あまり意味はないけどね。



よし！これでダブルKO確定だね。

初級、上級で腕試し！

レイブレーサー

Rave Racer

初めてのゲームだけど、知っているコース、走ったことのあるコースがあるっていうのはとても入りやすいもの。まずそのコースでおさらいしてからトライしたい。

担当：するする

リッジコースで練習開始だ！

新しいドライブゲームが登場して何がつらいかというと、コースを覚えることと、そのマシンに慣れること。

しかしこのレイブレーサーは、リッジレーサーの後継機として登場したため、その操作感は、リッジレーサーシリーズとほぼ同じ。ややパワーを増した分、コントロールが難しくなったところがあるが、それは、気にするほどではない。嬉しいのは、リッジのコースが存在することだ。

まずはそのコースで腕試し。



コースは4つ。初級、上級のコースは、もうおなじみのコース。

パワーアップしたマシン

リッジレーサーが「1」「2」と進化した際にもトップスピードが上がったが、今回、名前が変わったこのレイブレーサーでも同じようにトップスピードが上げられている。

今回のアップは、各コースのT.T.と通信対戦の最上級コースで255km／hまで出る。「1」から比べると50km／hのアップだ！

スピードが上がった分、難しくなっているのかと思うとそうでもなく、スピード以外に、グリップ力、ブレーキ力も強化されているようで、かなりのハイスピードでコーナーを抜けられる。

まず「1」「2」の走りが通用するかどうか試していこう。

リッジコースでおさらいだー

リッジレーサーのコースが使われているのは、初級と上級（1人用にて）。まずはこの2つのコースをT.T.モードで走り、マシンに慣れていこう。

すでにリッジをやってこられた方は、何も言わなくてもコックピットに座れば勝手に身体が反応してしまうはず。

そういう人はその中で感覚を鋭くしてチェックしていってほしい。

初心者に近い人は、まず安全に走ることに集中し、減速を多めにして走るように！



RIDGE RACER SHORT

初級

慣れるのならここのコースで!安全にね!

リッジレーサーでは、初級、中級で使われていたところ。ここをT.T.モードだと255㎞／hで走ることができる。

また T.T.モードでも全体の70％ほどがこのショートコースなので、多少速くなっても問題はないはず。今までやってきている人は、自分のテクでトライしてみよう。

さてレイブレーサーから始めようという人は、走り方がよくわからないと思うので、その辺から説明していきたい。

まずこのマシンのコントロール系は、アクセルとブレーキ、シフトは6速ミッションだが、ATも選べる。最初は慣れるためにATで走ろう。ただ、過去の例では、ATもMTもあまり変わらなかったので、ATでも十分走れるはず。

このショートコースでは、スタートしてからゴールするまでまずシフトチェンジはしない。6速のままで十分減速、加速ができる。

その理由は、減速する量がとても少ないためだ。

その減速の量とは、アクセルを一瞬緩めるのと同時にブレーキをポンと踏んであげるぐらい。ほんの一瞬の量だ。

この量はすごく少ないため、その中で多い少ないを作るのは大変難しい。その点が、リッジレーサーを面白くしていた点であり、難しくしていた点ともいえる。

この減速の方法を使い、きついカーブをすべて抜けていってあげればいい。

一番気をつけるコーナーは、最初のトンネルを抜けたあとにあるS字と、海岸に出るコーナー、海岸から山岳地帯へ入るところのコーナー、そして最終コーナーだ。

最初のS字が難しいのは、減速もそうなのだが、切り返すタイミングだ。インに入れなければ返すこともできない。

海岸から山へ入るところのコーナーは、少し多めに減速させることと、切る量。

最終コーナーは、初めは減速して安全に抜けていき、少しずつスピードを上げていき、減速をしていないレベルまでもっていきたい。



5





リッジのコースと異なるところは?

同じコースを使っているということはもうみんなご存じだが、このコースをじっくりと見ながら走ったことはあるかな。ちょっと目を移してみてほしい。

よーく見ていくと、少し違うのがわかると思う。

基本的な地形は同じだが、広告の看板であるとか、街の建物の高さ、量、また造成していた土地の状態なんかが変わっているのだ。

その辺をチェックしながら走るのも面白いぞ!

RIDGE RACER LONG

上級

勇気のある人はここで腕試しをしよう!

上級になって変わってくるのは、ショートコースに付け加わった部分を走ること。これにより、さらに長いコースを走ることができる。

初級のT.T.も上級のT.T.も255km/hと同じトップスピードなので、初級で始めた人でもすんなりこの上級に入ってこられるはずだ。

だが付け加えたコースは、決してやさしいとは言えない。全開で走り抜けられるところが多い半面、先が見えないとか、コーナーが連続するため、ラインを取れず、ガンガン壁にぶつかっていくことが多くなるからだ。

この辺は、リッジの上級、T.T.をプレイしていた人ならよ～くわかるはず。

今回、255km/hに上がってここの部分がどう変化してくるかが速く走るポイントとなるだろう。

このコースからいきなり入る人は、かなりの腕を持つプレイヤーだと思うので、これといったアドバイスはない。

リッジの走りを試してみればいいのだからね。そこで違いを感じ取って、自分でアレンジしていけるか。その開発していく部分がドライブゲームの楽しいところなのだから。

今回は、まだ慣れていない人に、安全に走り抜けるための予備知識になるものを書いていこう。

付け加えた部分に入るところは、トンネルを出たすぐ後。アウトから大きな弧で進入。初めはアクセルオフで。

次の左、右のコーナーでは、かなり手前でアクセルをオフにし、惰性で左、右とできるだけ真っすぐに抜ける。ここは将来、全開のまま走り抜けることになるだろうから、少しずつスピードを上げていくようにしていく。

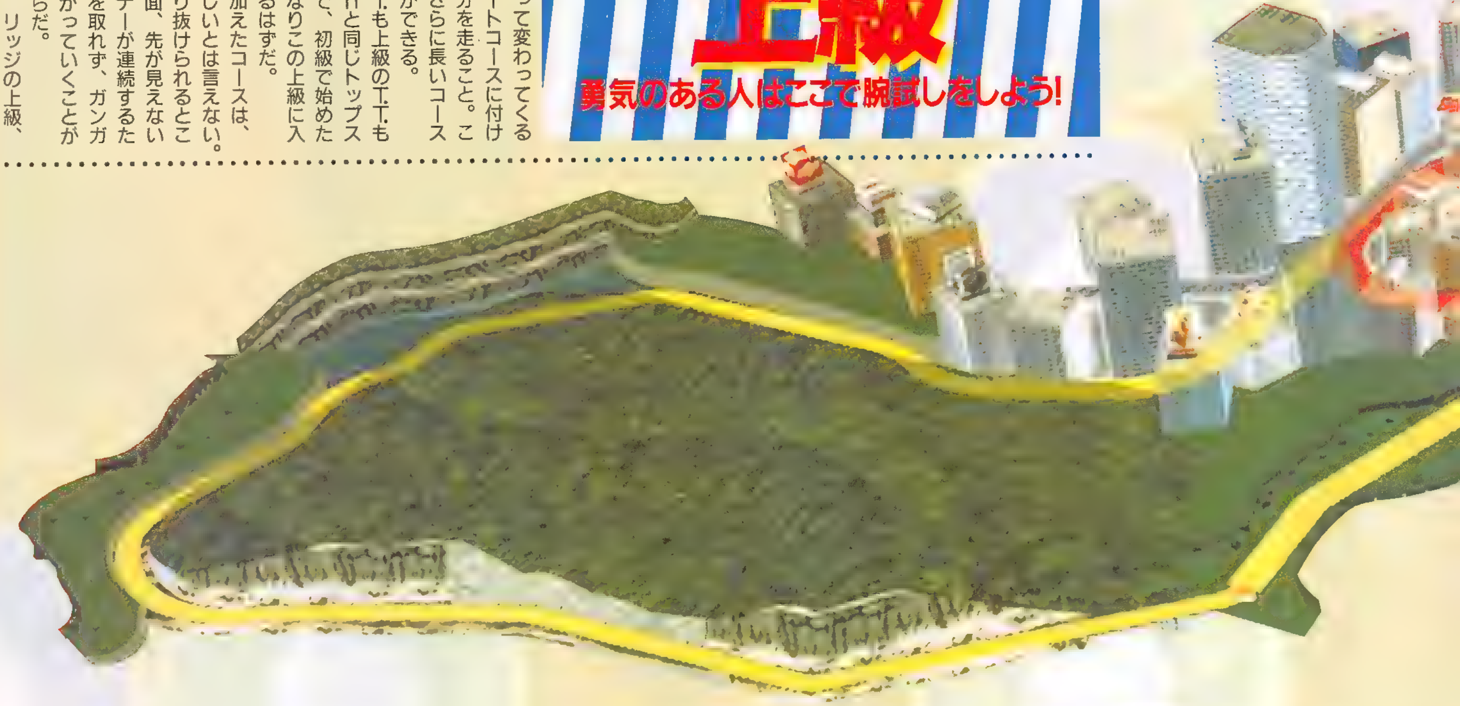
きついのが、右、右と曲がるコーナー。ここは、複合カーブなので、弧を2つではなく1つになるようにして抜けるようにしたい。

最初は、多めに減速してアウトから入り、一気にハンドルを切ったあと一度戻し、また切り込んでアウトへふくらむようにする。少しずつ減速の量を少なくするのが目標だが、まずぶつからないようにすることが第一目標だ。

そこからは小さいコーナーが連続する。最初はアクセルオフで流れを覚えてできるだけ切らずに走れるように。

街へ戻るところの左コーナーは、ジャンプが入るため、進入前で確実に減速してから切り込んでいくようにしよう。

最終コーナーは全開のままインをキープして走り、そのあとはストレートだ!





3



STRIKERS 1945

いよいよ大詰めだ

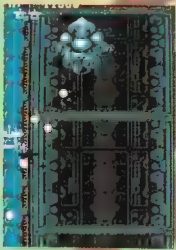
今回は、7面のボス3体攻略がメイン。一気にラストまでいけるだろうか？

担当：M.D.S
ージョッキー★笹岡

7面中ボス「3mの宇宙人」の弾撃ち法則

前回やった攻略では、3mの宇宙人に対しての対処法がイマイチだったので、ここでもう1回くわしくやろうと思う。

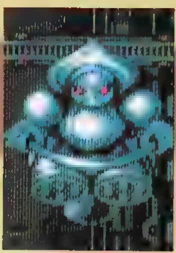
宇宙人の弾は、初めの1回目は必ず写真のような弾だ。これはいい。



初めは必ずこの撃ち方だ。

その後ワープして、2回目以降の弾の撃ち方が、前回は何が来るのか分からないと書いたが、実は、ボスの顔つきをよーく見てみれば、直後にくる弾の撃ち方が分かるのだった。

1つ目。ボスの顔がおこっているとき。

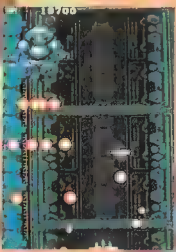


このときは、1回目と同じ自機を狙った弾が来る。これは動いていればOKだ。

2つ目。顔が泣きそうな表情のとき。

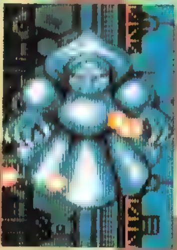


このときは、写真のような弾がくる。これは、大きい弾よりも、後からくる白の4WAYに注意しよう。

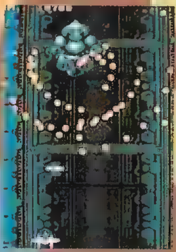


だいたい真ん中で大丈夫。

3つ目。ボスの目が細くなって笑っているとき。



このときは、ただの通常弾バラまきなので、余裕で避けられるハズ。



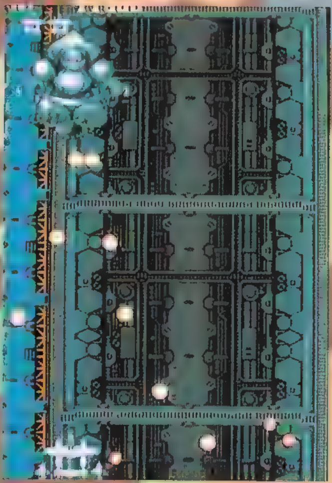
これはあまり来ない。来ても余裕だ。

4つ目。ボスの口だけが笑っているとき。3つ目のヤツとも違うし、1つ目の怒りにも似ているが違う。見まちがわないようにしよう。

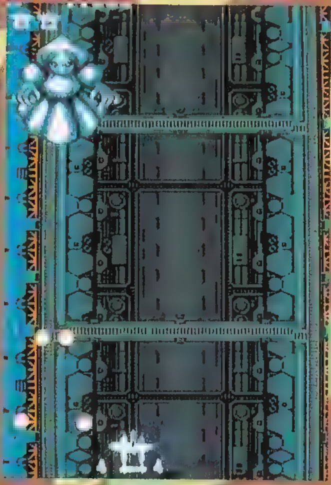


このときは、最悪の例の2WAY挟み攻撃が来る。一応、画面の広いほうに抜けるようにすれば、ギリギリ抜けられるが、タイミングがキビシイのでダメならボムを。

とりあえず、これでどの種類の弾が来るかは見切れるようになったワケだ。あとは本人の気合の問題か？まぁがんばってくれ。



斜めに撃たれたら、内側のスキマを…、



こう抜ける。遅れてもタイミングズレてもダメ。

7面ボス① 凶悪宇宙獣「追憶のタネガシマ」

7面のボスは3体いて、これまた3分の1の確率でどれが出るかは分からない。

「追憶のタネガシマ」は、キヤニーによって生み出された巨大生体兵器。大まかに見て3段階の攻撃をしてくるぞ。

●1段階目

この段階は、ザリガニの両手のハサミから2WAY。尻尾から白い弾を連射してくる。

これはマズ、最初に右腕のハサミを壊すことに専念しよう。

奴が1回左へ移動するときは右に逃げて、次に奴が右側に戻ってくるあたりで右手を壊せればOK。



このときは逃げて…、



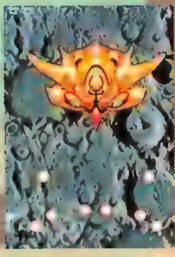
戻ってきて、次の弾が出るくらいまでに壊そう。

片手になれば、あとは楽に倒せるハズ。右側を軸にして弾避けしよう。

●2段階目

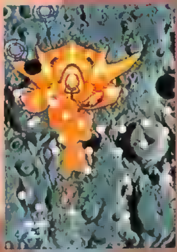
ボスが大きくなって、ハサミを壊すまでを第2段階とする。

この段階は、ハサミからの攻撃を、画面の左右で避けるのがポイント。常に端にいるのではなくて、ボスに撃ち込みつつ、危なくなったら左右に大きく避ける感じ。


ハサミの弾は、ココで避けよう。

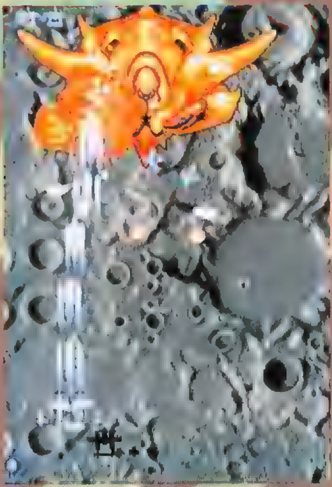
で、どちらか片方のハサミを壊すと、ボスのモードが変わるのだが、この"壊す"タイミングが重要である。

下手な位置で壊すと、ボスの直後の発狂弾を、まともにくらうことになる。


下のほうでハサミを壊すとこうなる。

なので、ボスのハサミが赤くなったら、撃ち込むのをいったんやめて、ボスがよい位置に来るまで待つ。

よい位置、それは、ボスが画面の上のほうにいるとき。ボスが画面の上のほうに行ったら、速攻で撃ち込んでハサミを壊すようにしよう。


なるべく上のほうで壊せば安心。

●3段階目

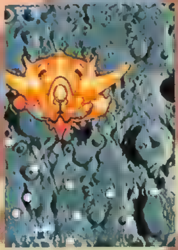
最後の段階。

ここは、ボスのハサミをちゃんと画面上部で壊していれば、発狂弾が来ても、大丈夫なハズだ。

発狂弾は、一定の方向にしか出さないので、ボスの正面より左の写真の位置をキープするようにする。


だいたいこのへんだ。

ボスが動いたなら、そのボスの動きに合わせるように動けば大丈夫。


こんな感じ。

あとは、もう片方のハサミからの弾と、本体からの正面に来る弾さえちゃんと避ければ、このボスには勝てるハズだ。

7面ボス② 可変爆撃機「男色のバラス」

このボスもまた、3段階の攻撃を仕掛けてくる。

2段階目が問題なのを除けば、7面ボス3体の中では一番楽なヤツかも。

●1段階目

こいつの1段階目は、白い弾がポイント。

初めに白い弾がV字型にくるので、その弾の真ん中に入って避ける。


まずV字を避けて…。

次に、白い弾の方向が変わって、真正面に2連射になるので、これを、正面の2連の弾の左右どちらかギリギリのところでかわす。


正面に来たらココで避けよう。

一段階目はこれでOKだろう。

●2段階目

この段階が実は問題。

基本的にボスは、自機を狙っての3WAY・挟み込む4WAYとしか撃たないので、3WAYを少しずらして避ける方法が安全なのだが、通常弾をバラまきつつこれをやってくるので、少々危険なのである。

バラまきの通常弾のスキ間が狭いと、次の3WAY・4WAYが避けられなくなるので、なるべくボスのいないほうの位置に移動して、白い弾を待つ形にしよう。

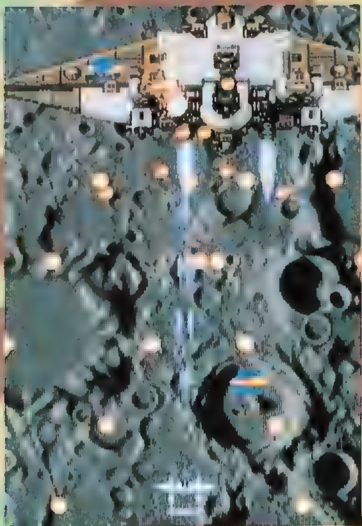

広いほうへ広いほうへと逃げる。

通常弾を横にギリギリかわすぐらいの位置で避けると、次の白弾も避けやすいかと思う。

●3段階目

3段階目は、1段階目のV字型の白い弾が、さらに広角度になったような感じ。

この段階のこの弾は、基本的にボスの真正面の位置をキープしていれば当たらないので、常にボスと動きを合わせて、ボスの正面をキープしよう。


ボスの真正面をキープ。

しかし、通常弾が来るので、それはしっかり避けよう。

また、ボスにダメージを与えていくと、途中から赤弾(大きい弾)が増える。これもまた、ボスの正面で微調整で避ける。


赤い弾が来ても正面で避ける。

赤弾はスピードが遅いから、見ながらでも避けられるハズだ。

これでこのボスはもう大丈夫。

7面ボス③ 強襲着陸艇「狂乱のマッチャ」

7面最強のボス。ボム1発は覚悟したほうがいいだろう。いきなり最初の弾がツライぞ。

●1段階目

通常弾をバラまいたあとに、白い弾も多方向にバラまいてくる。

この2種類の弾は、どちらも基本的に真ん中の弾が自機を狙っているので、通常弾と白弾の両方を同じ方向に撃たせて、まとめてチョンと避けるのが望ましい。


こんな感じ。

しかし、自機に近い位置で撃たれると、そうもいかない。

ここは避け方をパターンにして抜けるのがイイと思う。

まず、初めの弾は、ボスの左側で避ける。


初めは左でこう。

次の弾も、もう1回左で。

さらに3回目が来るので、今度は自機を右側にして避けよ


次の弾はこう。


3回目は、左はじから右に避ける。

う。

次に、ボスが近づいてきて5WAYを3連発する。

ここから先が、ランクによって違うのだが、ランクが低ければ、ボスが下がって再び白弾をはく。

ランクが高いと、ボスは5WAYをさらに3発出して、その直後に白弾を吐いてくる。

この白弾がいきなり来るので死にやすい。気をつけよう。避ける場所を決めておくとよ



5WAY×3×2が来てから、、



これがくる。この位置にすばやく入ろう。

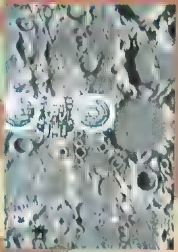
い。

普通に撃ち込んでいれば、だいたいギリギリこの白弾が来るまでに壊せるハズである。

●**2段階目**

2段階目は、ボスの動きが見切れるかどうかがポイントだ。

基本的にボスは、自由に動



バラまきはこんなふうに避けよう。

きながら、一定周期で白弾をバラまいてくる。

このバラまきに対しては、だいたいボスの正面少し左側が安全だ。この位置を軸に、ボスの動きによってアドリブをまぜながら避けよう。

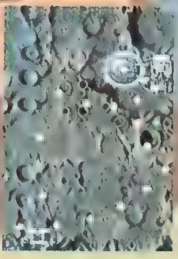
ボスが真横に近い移動や、自動に向かってくるような移動をしてきたときが危険。これはもう、こちらに来ることを先読みして反対側に行っていないとダメなので、逃げ遅れてしまったときはボムを使



こんなに追いつめられたらボムだ。

おう。

もう1つのボスの攻撃、白弾連射は、真ん中の弾が自機を狙っているので、少しズラしてやる。これはこれで大丈



これは狙ってくるから大丈夫だ。

夫なハズ。

ハッキリ言って、1段階目でもパターンがタイミング少しでもズレると死ぬので、確実な攻略法を立てにくい。がんばって1段階目を乗り切ろう。

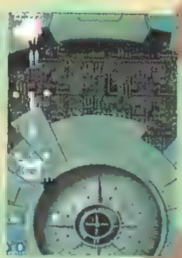
最終ステージ

このラストステージは、ボスが全部で4体いる。すべてパターン化してしまえば、7面よりははるかに楽な面といえよう。7面は中ボス大ボスが3体×2の6体いたワケだからね。

前半ザコ地帯

まず、ステージが始まると、ちょっとカタめのカニザコが、左から4匹出てくる。

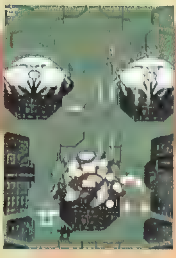
こいつらは、撃ち逃すとやっかいなので、出現位置をすべて覚えてしまうことをオススメする。



出現位置をキチンと覚えること。

次に同じく左からただの円盤ザコ、次に右からカニ×4、中央からカニ砲台と続く。

カニ砲台は、狭い3WAYを3連発してくる。左右に振って逃げながら倒そう。

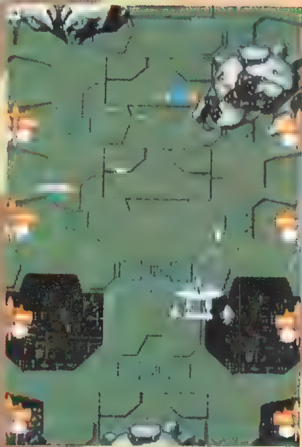


フォーメーション張ってもイイかも。



砲台の弾を左右に振ろう。

続いて上からザコ編隊4×2+カニ砲台×2、下からザコ編隊4×2と続く。ムリして全部壊そうとしなければ死ぬ場所じゃないだろう。基本はカニ砲台の弾。これを左右



壊そうとせず、避けに集中。

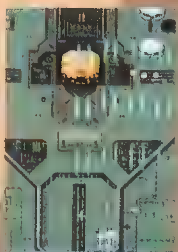
に振って避けていれば大丈夫。

もし7面で死んでいて、パワーがないのなら、ここでボムを使ってパワーを補給しよう。ザコ編隊とカニ砲台がそれぞれPを出すぞ。

次に、カニザコ×4が、右、左、右と出てくる。

最後のカニザコ×4が出るところは、中ボスの砲台の攻撃が重なる。フォーメーションを張っておかないとマズイぞ。

中ボスの砲台は、決まった



ここはまよわずフォーメーションだ。

方向にしか弾を出さない（自機を狙わない）ので、正面に来る弾の少し左でこの弾を避け、同時にカニザコの弾を少しずつ左に避けよう。大きく動くと狙ってないボスの弾にぶち当たる。



砲台の白弾を、ギリギリ左にかわす感じ。

中ボス① 最終防御装置「メカ・キャニー」

この中ボスは、攻撃が3通りのくり返しだ。

まず初めは、自機を挟み込む弾・狙う弾の2連発。

次に自機を狙う5WAY弾。

そして、最後が、超っ早のバラまき弾攻撃。

最初の攻撃は、タイミングで狙う弾のみチョンと左右に



1発目は真正面で、2発目をチョイと左右に。

避ければOK。

次の5WAYは、同じく自機を少しズラして避けるのだが、撃たせる方向が問題。

なぜなら、この次の弾を、安全に避けるためには、ボスの真正面に弾があってはジャマなのだ。

なので、ボスの進行方向と、逆の方向に移動して、5WAYを撃たせるようにしよう。右なら左、左なら右に撃たせ



ボスが右にいくなら少しだけ左に5WAYを撃たせよう。

る。

さて、最後の白弾だが、これをどう避ける？

実はこの弾、ボスの真正面は絶対安全なのであった。なので、5WAYを避けたら、すぐにボスの真正面に移動。



ボスの真正面は超早バラまきに対して安全だ。

この位置だが、ちゃんと合わせる場所がある。写真の、ちょっと明るいところと暗いところの境目の線に合わせよう。ボスが右側に来たら右側に合わせて、左側なら左側だ。ボスを見て合わせるより百倍楽だぞ。



3〜4回もこれをくり返せば、ボスはもうオダブツだ。

続きは来月

どーも前回から、攻略が途中で途切れてしまっていて申し訳ない。私が悪いらしいぞ。

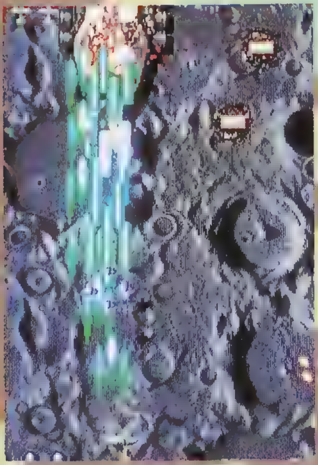
次回は1カ月後になってしまうが、ちゃんとラストまで行くのでご安心を。では。

他機種で攻略 STAGE7〜8前半

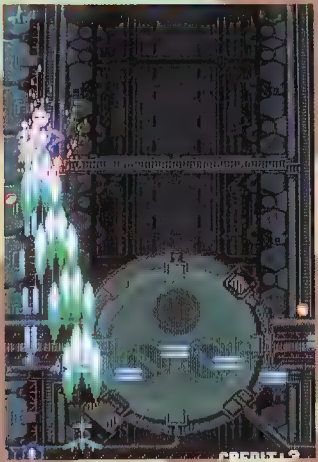
STAGE7前半

基本的に、どの機種もライトニングの攻略が通用する。問題は、左上にある戦車みたいな3-WAYの砲台で、これをできるだけ早く壊そう。メッサーシュミット、震電はフォーメーションアタックを置いておく。スピットファイアもため撃ちを使うが、ヒートミサイルを必ずめりこませておくこと。

ムスタングは、ため撃ちよりや近づいてサブウェポンを多く撃ちこんだほうがいいだろう。押され気味になるので効率よく撃ちこむこと。


左の耐久力のある戦車にフォーメーションアタックを使う。


3mの宇宙人は、まずここにため撃ちを使っておこう。


小人、FBIも出現位置にフォーメーションを合わせる。

STAGE7中ボス

弾のかわし方は各機種とも大差ない。ただ、メッサーシュミットや震電は、フォーメーションアタックをしっかり重ねられるかどうかで倒す時間がかなり変わってくる。

特に、3mの宇宙人は最初の出現位置が必ず左端なので、ここにフォーメーションを置いておこう。最初に一気にダメージを与えられれば、次の2回目の攻撃の最中に倒すことができる。

これは、2体に分かれる小人宇宙人、FBIについても同様。中ボスの止まる位置に置いておこう。

STAGE7後半

後半のザコラッシュは、ため撃ちを使うかどうかは機種によって異なる。ため撃ちに強い零戦、スピットファイアはため撃ちを使う。ムスタングは使っても使わなくてもOK。

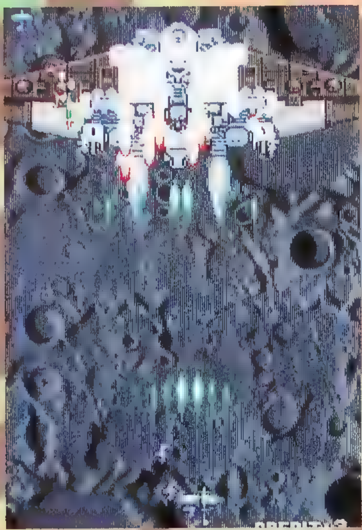
メッサーシュミットは使わないほうがいいが、震電は横にショットが出るので使ってもいい。早めに出しておけばザコを逃がさず倒すことができる。

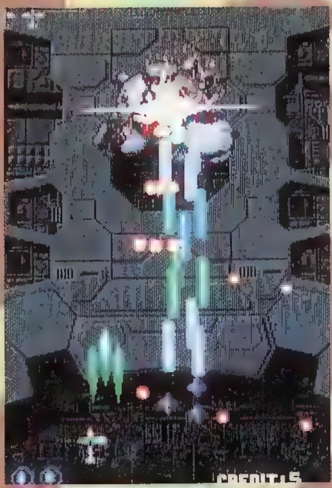
STAGE7ボス

基本的に、弾のかわし方は各機種共通。メッサーシュミット、震電のフォーメーションアタックは画面の中央に配置しておく。そのほか、各機種共に、今までのボスと同様にため撃ちを効果的に使っていこう。

機種別に注意しなければいけないのは、3段階に分かれたボス、可変爆撃機の3段階目だ。このボスは、羽根を壊すとバーンと羽根の残っているほうに衝撃波で吹っ飛ぶ。このときに弾をくらいやすい。

どうせこの羽根を壊しても0点なので、安全に進みたいなら羽根を壊さないほうがいい。羽根を壊さないためには、スピットファイア、零戦はあえてため撃ちを使わないほうがいいだろう。


この形態になったら、フォーメーションを使わない。


まず最初に出てくるカニ砲台にドリルを使う。

STAGE8前半

左から2つのザコ編隊が来たあと、中央からカニ砲台が出現する。メッサーシュミット、震電ならフォーメーションアタックを画面の中央に置き、カニ砲台を壊そう。その後、中央からパワーアップを持った編隊が出てくるが、これもついでに倒してくれる。

ほかの機種もため撃ちなどを使って、まず中央のカニ砲台を倒す。このあと、左右に2つカニ砲台が出てくるから、これを均等に撃ちこんで2つとも壊そう。パワーアップアイテムが出現する。

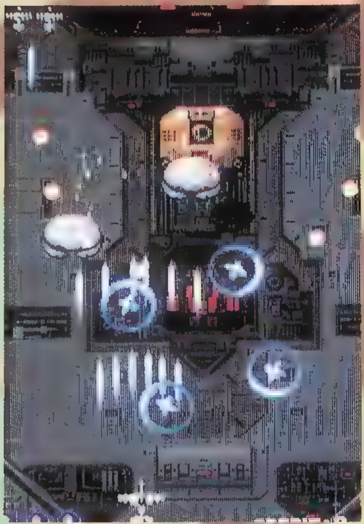
カニ砲台を壊したあと、右、左、右とカニザコ編隊が出現。3つ目の編隊が出てくるころに、中央から砲台が出現する。

この砲台の弾は、とても速くザコ編隊と重なるので、かわすのが難しい。できるだけ早く壊したいところだ。

メッサーシュミット、震電の場合は、左の編隊の3機目を破壊したらため始め、ため終わったらすぐ中央にフォーメーションアタックを置く。こうすれば、砲台出現後、比較的早く壊すことができる。

零戦の場合は、左の編隊を撃ち終わったらすぐためて、中央の砲台が出現するのと同時にためを解放する。スピットファイアは、確実にヒートミサイルを砲台にめりこませてからためる。ヒートミサイル優先だ。

ムスタングは、メッサーシュミット同様左の編隊の3機目からため始め、たまったらすぐ画面下、中央付近で解放。砲台の弾は、シールドフォーメーションが防いでくれるので、その間に撃ちこむ。

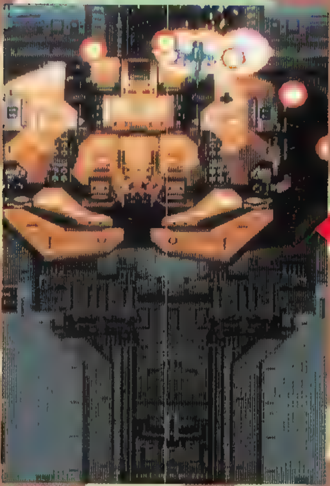

中央の砲台にもため撃ちを使い、弾よけにしよう。

中ボス メカキャニー

基本的にはライトニングと同じ。ムスタング以外はため撃ちを使い、2回白い高速弾をかわせば破壊できる。
ただ、零戦は別の倒し方も可能だ。スタートと同時に、画面の一番上の中央に行く。ここでまず、16-WAYの2発目を左にチョンと少しだけ動いてかわす。その後、狙ってくる5-WAYは右にチョンと動いてかわす。
次に、バラまき弾と白い高速弾が来るわけだが、これは両方ともこの位置で止まっていれば当たらない。バラまき弾は怖いが完全に死角になっているし、白い高速弾は上へは撃ってこない。
そうしたら、次に狙ってくる5-WAYをチョンと動いてかわす。ここで、フォーメーションを使わず撃っていればちょうど壊すことができる。
他機種でも、当たり判定の小さい機種ならこのよけ方は可能だ。ただし、零戦以外は時間がかかるので、さらにこのあとも弾よけを続けなければならない。


まず中央の一番上に行き、ためずに撃ちこむ。


16方向弾の2発目を、チョンと左によけてかわす。

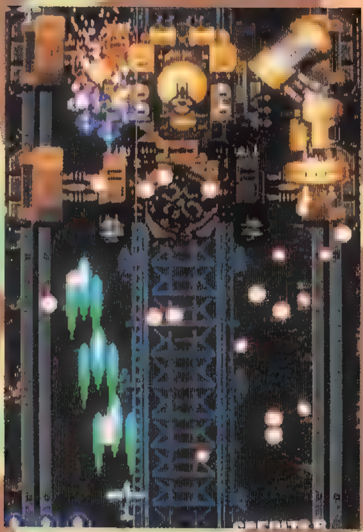

次に来る5-WAYは狙ってくる。右にチョンとかわす。


バラバラ弾は止まっていれば当たらない。


再び5-WAYをかわせば中ボスは壊れる。

ボムはここに使え！ 目標は1周クリア

まず、誰もがこのゲームの1周クリアを目指したいと思うだろう。もちろん、とりあえず1周クリアを目標にしていくのが正しい楽しみ方だ。
そこで、問題になってくるのが、ボムをどのように使っていくかだ。
ここでは、ノーミスで1周するために、ボンバーを使い切ることを想定してボンバーの使い方を考えてみた。ボムは最初2つ持っていて、各面1つずつ出るから1周目で使えるボムの数は2+8で計10コである。
まず、STAGE2まではボンバーを使わなくても、死なずに進めるようにしよう。ここにまず第一目標を置こう。
STAGE3、4では、ボスで1つずつボンバーを使っていくことを勧める。また、STAGE3~4面にアメリカ面が来た場合、ボスの飛行機形態が難しい。ここでは、ボンバーを使ってしまっても構わない。
STAGE8のボスでボムを節約することは可能。4面を終わって、ボムが4つ残っていれば及第点だ。2つ以下だとその後が厳しいぞ。
STAGE5は、ボスより中ボスのほうが難しい。メッサーシュミットなら2発、ほかの機種も1発は必要だ。ボスは、ボムなしで進めるようにしたい。ここで一機やられても十分1周クリアは可能。
STAGE6は、スピットファイア、ムスタングだと中ボスの最初の形態がつらい。ボムを1つ使ってもいいだろう。ボスは、メッサーシュミット、震電は節約ができるが、他機種は使っていこう。
STAGE7の中ボスは、土偶以外だと難しい。ボムを1つ使うつもりで。ボスは、タネガシマなら2段階目のハサミを壊したところで1つ使う。バラスなら、2段階目で使用。マッチャなら、1段階目と2段階目に1つずつ、2つ使うつもりでいこう。
ステージ8の中ボス2は、メッサーシュミット、零戦、震電、節約可能。ライトニング、ムスタングは微妙なところ。
中ボス3は、よけられないこともないが、パターンになりにくいのでボムを使ったほうが安全。中ボス4は、零戦で死なずに来た場合は使ったほうがよい（スピードが遅いため）。他機種は節約する。
ラストボスは、ボムを1つ使えば確実に倒せるが、よけることも可能。気合で倒せるが、初めて来たらボム1つ使うことを勧めたい。


STAGE5のボスはできればボムを節約していこう。



4面クリア時で、ボムが4発あれば合格点。1周クリアには十分な実力だ。

GAMEST LIBRARY

ゲーメスト文庫Z ゼット

（文庫名の由来：①ゲーム文庫は巷でたくさん出ているが、本物の小説はゲームを知り尽くしたゲーメストだけが本当に面白い本を提供できる、という信頼のブランドを表す。②「Z」とは、アルファベットの一番最後であることから、究極の小説を目指すゲーメストの意気込みを表した。③他、あなたの思うままに……）

8月19日(土) ゲーム小説 2冊創刊!!

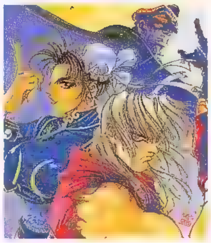
『ヴァンパイア ハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女～』



著者:嬉野秋彦／カバーイラスト:河野里佳

暇を持て余したモリガンがこっそり人間界にやってきたことから話は始まる。ひょんなことから知り合った、神村麻紀江と楽しい人間生活をおくっていたが、麻紀江の極上な血を求める影が一人。二人のダークストーカーによる激しい格闘が炸裂。モリガンはこの強敵に勝てるのか？　そして、麻紀江を無事救えるのか？

『ストリートファイターII 1 ウルティメット・タワーズ』



著者:いさき玲衣／カバーイラスト:ことぶきつかさ

カリフォルニア州サンフランシスコ。世界中の格闘家が手を合わせる「ウルティメット・タワーズ」に参加したリュウとケンは、その裏に蠢くベガの気配を察知。捕らわれたガイルを救うため、麻薬捜査官の春麗とともに敵基地内へ潜入するが……。新手の麻薬を巡る壮絶な死闘を描いたストII 第1巻。

ラインナップ 9月以降発売予定

ゲーム小説

『ヴァンパイア ハンター外伝 レイレイ編』(仮)
著者：美月ひな／イラスト：うたたねひろゆき

『サイバーボッツ』(仮)

『豪血寺外伝』(仮)

オリジナル小説

『幻世神話ラストラグナロク』1
著者：三宅一明　／イラスト：此路あゆみ

『ジュエルヴァルキュリア 魔王ブロンディアの咆哮』
著者：菊池たけし／イラスト：七瀬　葵

『神創戦記エクサイマーZEO』1
著者：大島栄次／イラスト：中村博文

バルーンブラザースが強いぞ!

ツインビーヤッホー! ふしぎの国で大あばれ!!®

今回は4面だ。スペシャルならではの攻撃が多いので、気を抜いているとやられるぞ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

4ステージ AERIAL CORRIDOR

4面は死ぬと終わるので気をつけよう

この面は、中ボスエース、大ボスバルーンブラザーズ共に、パワーを持っていかないと(早く倒さないと)、撃ち負けて発狂モードに入られてしまい死亡、ということが多いので気をつけよう。

いくら4面までノーミスで来ても、ボスで死んでゲームオーバーでは悲しいので、途中でちゃんと装備を整えてからボスに行けるようにしておこう。

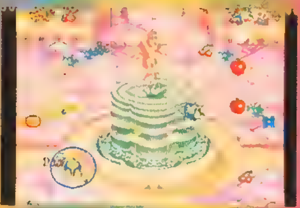
スタート直後

まず、しょっぱなの雲で、バリアを1コキープしておかねばならないだろう。なぜなら、直後の撃ち返してくるザコ+トンボ+砲台の攻撃がキツイからだ。



バリアがないとキビシイぞ。

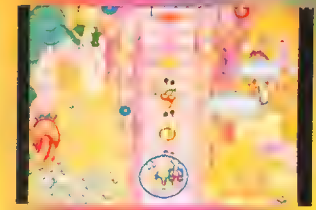
砲台のところは、グインビーにも手伝ってもらうとイイぞ。あと、アイテムは4WAYを取ろう。



グインビーも使ってやろう。

このステージでベストのアイテムは、4WAYとファイア。4WAYはザコ対策用として役に立つし、ファイアは、対エース、対バルーンブラザーズ用として役立つ。

とりあえず、アイテムが出たらファイアか4WAYをまっ先に取ろう。



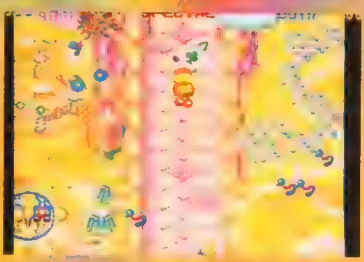
4WAYがオススメ。

トランプ地帯

キツイのは、3体目のヤツが出るまえの、トンボ編隊のラッシュ地帯。

左、右、左、右と、順に攻撃していけばよいのだが、4WAYがないと単体ではなかなかツライ。

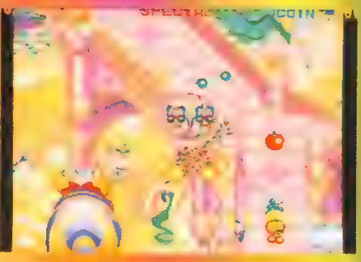
ためバクダンの攻撃をできる限り利用して倒すようにしよう。



アイテムがないときはバクダンをフルに利用。

撃ちもらしてうしろに回られたときなども、ためバクダンの後ろに出る部分の弾で、うまいこと倒せば、なんとかしのげるハズだ。

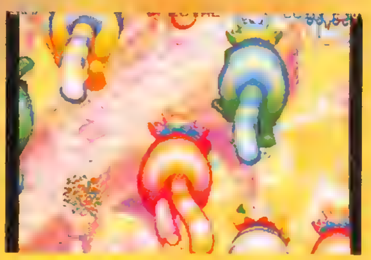
あとはトランプの攻撃に気をつけていれば大丈夫。



撃ちもらしたときも利用価値が高い。

ネコ地帯

ネコの大群が出てくるところは、基本的なやり方は、ノーマルのときにやった、画面の右上のほうで待って…迫ってきたらため攻撃を使う方法でよい。



このへんで待ってて、迫ってきたら撃つ。

しかし、スペシャルでは何が違うのかというと、一度やられたネコが、一定時間すると復活するのだ(1回だけ)。

なので、ネコをいったん壊したら、すばやくその場から離れないとダメ。右上から左下に向かって壊していけば全然大丈夫なので、試してみよう。



なるべく近づいてバクダンを使おう。

ためばくだんの弾を当てるときは、なるべく近づいて当てること。そうすれば近くのネコを2〜3匹まとめて壊してくれるので楽だ。

ボス前

ネコ2匹と、左右からザコが突っ込んでくるところ。

ここでは、前に出すぎてしまうと猫手もどきが出てきてちょっとビックリする。



前に出すぎると手が出てくるぞ。

この猫手もどきは、前に出すぎなければ出てこないので、出すぎない様に。

なので、スペシャルはなるべくランクを上げないようにプレイしていくのが、よりクリアに近づいたプレイと言えるだろう。

ちなみに、ランクが高いと次の5面もキツくなるので、ランク落としは結構重要である。

中ボスエース

今度のエースは強いぞ。ノーマルのときよりもさらにパワーアップしているから大変。

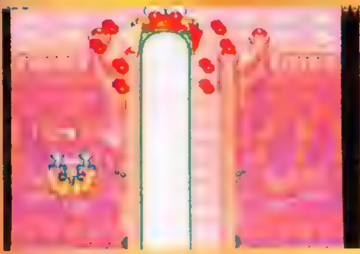
まず、弾数が多い。ノーマルのときよりもさらに多いといってもいいくらい。しかも

弾消しがないからさぁ大変だ。

次に、各攻撃のパワーアップ。

スパークレーザーとルチアーノの攻撃は、ノーマルと変わっていないので大丈夫だ。

変わったのは、まず弾ば



スパークレーザーとルチアーノはそのままだ。

らまきモード。

このモードが、ルチアーノを広げてグルグル回りながら弾をばらまいてくるようになった。

でもこれはノーマルよりも



ルチアーノの間隔が広い。

かえって弾の間が広くなった分避けやすいかも？

もう1つ変わったのが、ワイドブラストで、これが一番やっかいだ。

まず、ワイドブラストの正面のスキ間に、スパークレーザーを撃ってくるようになった。

つまり、中央では避けられないので、左右のワイドブラストの間に入って避けなければならない。

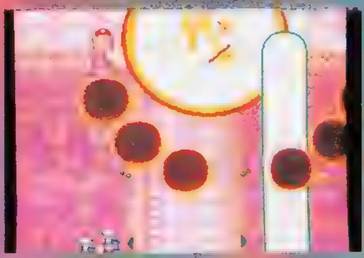
この攻撃が危険なところが



ここで避けなければならないのだ。

もう1つあって、それは、ワイドブラストのときに、チャンスとばかりに撃ち込んで、エースの羽（左右の三角の部品）を壊してしまうと、エースがはじかれて、スパークレーザーを撃ちながらスライドしてくる場合があるということだ。

こうなるとどうしようもな

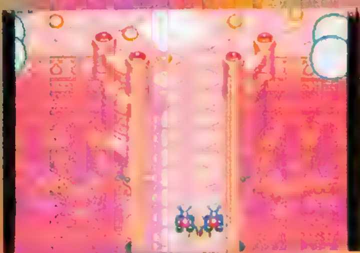


こうなることがあるので要注意だ。

いので、エースの羽が取れそうなときは、ワイドブラストのときに撃ち込むのをやめよう。

エースはこのほかにも、ノーマルのときの発狂時に出してきたワイドブラストを出してくるので、それも忘れないようにしよう。

エースには、サブウェポンで撃ち込むよりも、ためばくだんの攻撃をこまめに当てていったほうが早く倒せる。これを心掛けていれば、バリアがなくても大丈夫だ。



メインの攻撃はバクダンだ。

ボス バルーンブラザース

さて、このボスに来るまでに、4WAYとバズーカ（もしくはどちらか1つでも）を持ってくることができただろうか？



4WAY+バズーカがベストだ。

ここまでアイテムを持ってくるということは、エースも死なずに抜けていないといけないワケで、エースで死んでいたらNGだ。素手でこのボスとやるのはそーとーツライので、せめて片手に4WAYくらいは持っておきたいぞ。

なぜなら、このバルーンブラザースは、倒すのに時間をくっていると、どんどん自機のほうに迫ってきて、最後には押しつぶされてしまうことになるのだ。



時間がたつと突っ込んでくる。どうしようもない。

なので、このボスは速攻しなければならない。しかし、ボスの出す風船がジャマをして、なかなか本体に撃ち込ませてくれない。

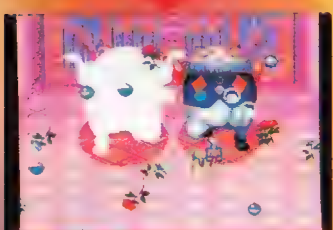
しかも、ボスの風船に撃ち込むと、ボスの風船はどんどん大きくなるではないか！

なので、ボスが風船をバラまいている間は下手に撃ち込まずに、避けに集中し、ボスが止まってバラをばらまくなーと思ったら、接近して一気に連射でダメージを与えよう。

4WAYも、接近して連射すればかなりのダメージを与えられるのでこのチャンスを逃さないようにしよう。



そろそろ撃ち休むと思ったら、近づいて…、



連射して一気にダメージを与えよう。



片方がやられてる間にもう片方を攻撃しよう。

片方のボスを倒したら、ボスが死んでバラを出している間にも、もう片方のボスに撃ち込みに行くとよい。ここでも4WAYが結構役立ってくれる。

何もないときは、ショットとためバクダンでやるしかないのだが、ためバクダンの乱射は禁物。風船を大きくするのがオチだからだ。

なるべくショットで、風船のスキ間を狙って撃ち込んで行こう。バラまきのときだけでは撃ち込み切れずにやられてしまうぞ。



何もないときはツライけどショットで行くしかない。

ここで残1なら合格だ

ここまで来て、残1でこのボスを抜けられればクリアが可能。もちろんノーミスならなおよいが、その分、5面の前半がツラくなるので、そのへんを考えると、4ボスで1ミスしても可だ。

ビジュアル攻略連載第3弾 バイパーフェイズワン

VIPER PHASE・1

今回は100%が難しいステージ3を攻略。「緑ザコ」はパターンで決め撃ち!!

TEXT/FRS-N.O

STAGE・3

100%をとるのはここからはかなり難しくなるぞ。覚悟してほしい。

やはり、ネックになるのは写真②のグリーンのザコだろう。こいつは、画面上より高速で駆け抜けていく。全部撃つコツとしては、弾を「置いておき」、流し撃ちするといった感じだ。見てから撃ちにいくのでは間に合わないぞ。

その後、赤い中型機が2機現れるが、ここでアイテムキャリヤが来る。ここで、ワイドorミサイルを取ろう。こうすれば、直後のグリーンザコ軍団に安心して撃ちこめる。

中盤あたりの、線路地帯は画面下からも列車が現れる。ここでは、腹撃ちしておいて壊し切れない奴は上方へ行ってしまうまで放っておいた方がいい。

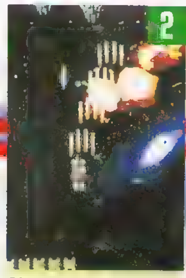
写真⑦の丸い回転ザコには、画面最下段にいれば1回目の突撃には当たらない。しかし、それよりも画面中央あたりで対処するほうが特策といえる(こいつは自機の約1機手前で1回目の回転をやめるため)。

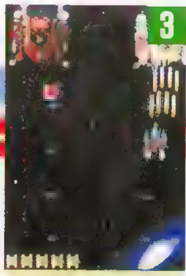
STAGE・3 BOSS

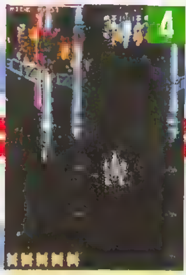
ボス本体が現れる前は2本のレールを断続的に小型砲台が現れる。ここのタイミングでボスが出現しても現れ続けるので、ボス戦でも要注意。

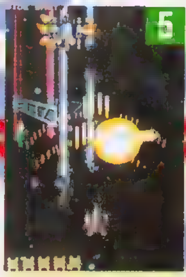
ボス本体は、最初に先端のバルカンを潰してしまおう。ちなみにこの弾は自機の弾で撃ち消せるぞ。つぎに本体にできる限り撃ちこんだら、左右にジョイントされて大型火器を破壊する。ここは両端で


ステージ2にもいたザコ。こいつは大きく左右に振って撃て。


問題の緑ザコ。端の奴は出現前から弾を置くように流し撃ちしよう。


赤中型機は弾を撃たれる前に一機倒してしまおう。

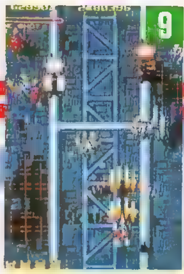

こいつと戦っているときに来るアイテムキャリヤーのWかMをとる。すれば…。


直後の緑ザコを撃ちもらさない。

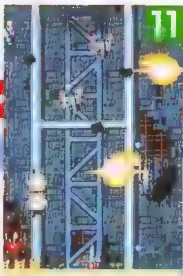

赤×1、青×2の編隊はまず赤を倒してしまうと楽。

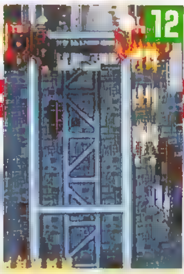

このザコは画面中央で引きつければ、このへんでとまるので後の処理が楽。


列車地帯前。ここではL以外を取って(Mがいい)青中型機を粉砕してしまえ。


壊し切れない列車砲は放っておこう。壊しやすい奴から狙え。

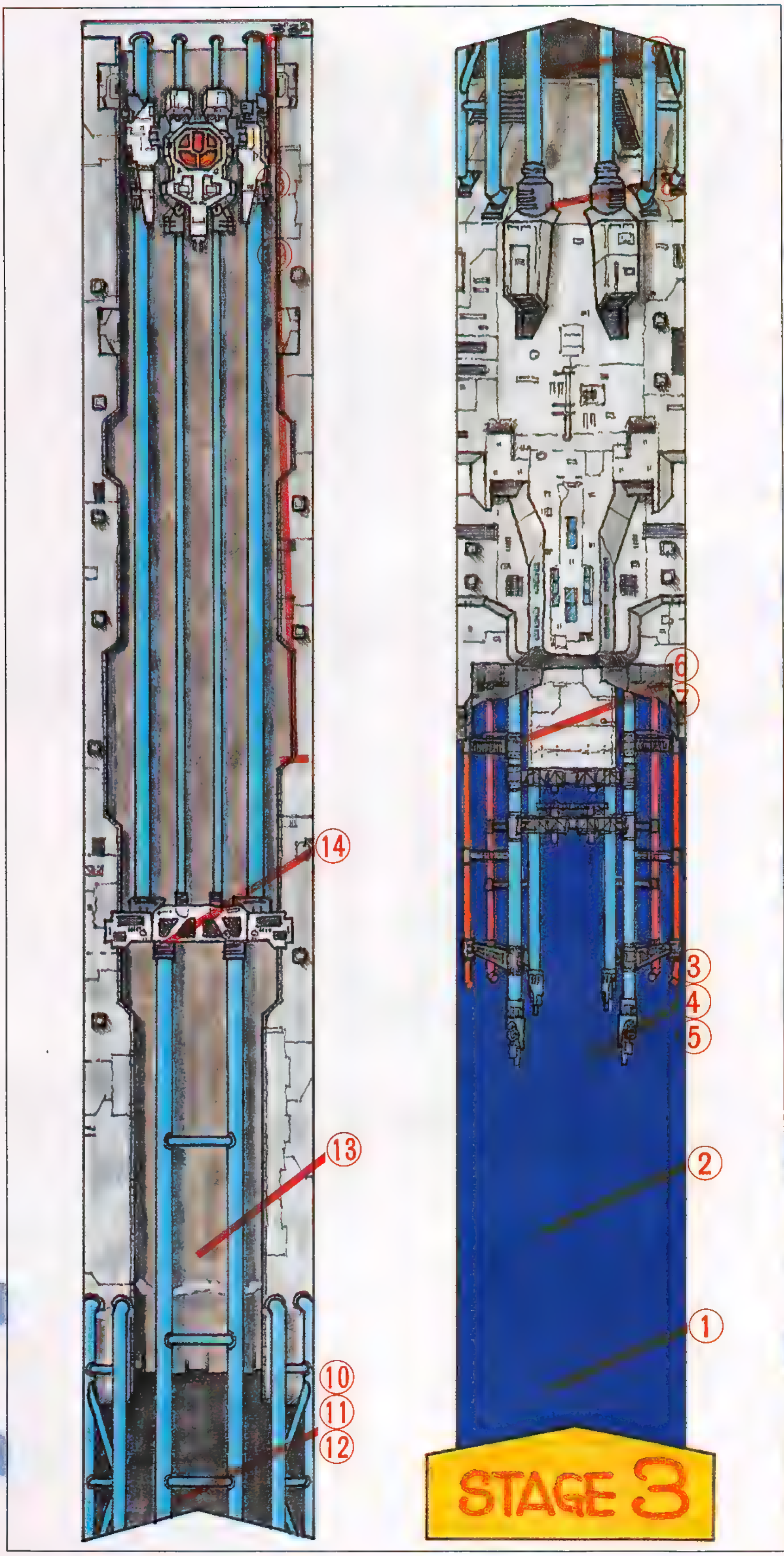

下からも出現する。できるだけ腹撃ちで壊しておいたほうがいいが、残しても未練たらしく追われないように(弾を撃たれて危険)。


なぜか、ここのザコだけ異常にスピードが速い。大きく振って分散させよう。

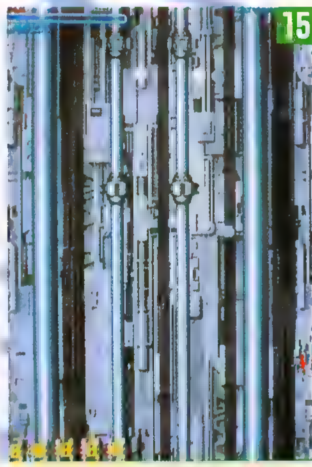

レール地帯の終わりに赤×2。ここでもたもたしてると…。


青ザコも交じってくる。赤中型機はせめて1機は潰しておきたい。

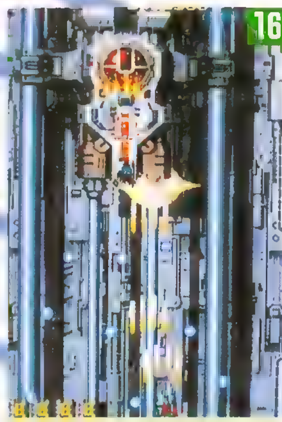

キャリヤが見えたらボス寸前。ここでウェポンが出ることあるが、なんでもいい。



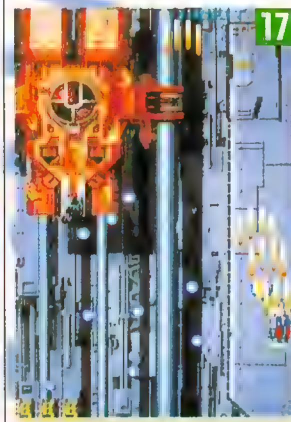
2回ずつ計4回ジョイントされる。1回目は大型の3WAYを撃ってくるので片方をまず破壊してしまおう。すると、2回目にくるジョイントは写真⑱のように隙間だらけの弾なので怖くないのだ。ボス本体から撃ってくる3WAYは画面下でちょこちょこ避けてもいいが、ジョイントを破壊したらまとめて大きくよけたほうがいい。



中央のレールからこの間隔で砲台が。以降クリアまで続くので最優先で倒せ。



まず、先端中央のバルカンを破壊。左右の砲台に常に留意しておこう。



3WAY×2は大きくよけてもいい。ボスが降りてくるときはなおさらだ。



このジョイントは2基目。1基目の大型3WAYより格段によけやすい。とにかくボスよりもこっちを集中して狙え。



両方ともジョイントをもぎ取ったらあとは楽。レール砲で稼ぐも良し、速攻クリアも良し。

こう通れば楽に進める！パート1

レールチェイス2

隣に彼女を座らせ「僕に任せて！」な〜んて言ってみたい！ これを読めばそれが実現できる！

担当：ずるずる

1コインで抜けるぞ！前半攻略！

ひたすら撃ちまくるガンシューティングゲームであるこの「レールチェイス2」。がむしゃらに撃っていけばそれなりに先へ進めるだろう。しかし、それでは1コインクリアを望めない。

1コインでクリアするためにはどうすればいいのか。

それはいかに楽なルートを探し、そしてライフを確実に取り、上手に回復しながら進んでいけばいい。

あとは正確な射撃ができれば道は開けていくぞ！

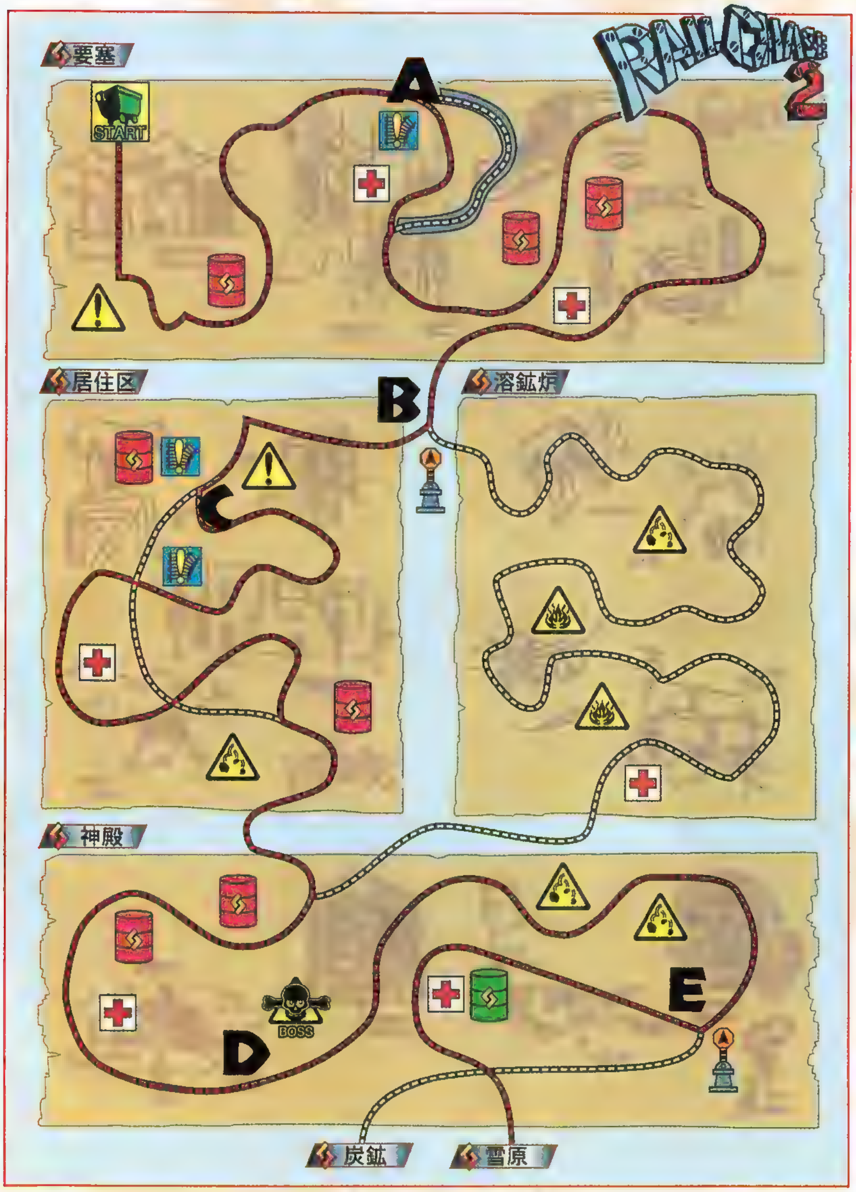
A地点 ライフ地帯へ

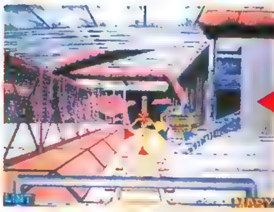
最初の関門は、ライフ地帯へ行くこと。そこへのルートは、分岐ポイントでは行けず、右前方から出てくるトロッコを撃たなければ成立しない。

このトロッコを確実に撃つには、ここへ来る前から現れるポイント（写真参照）へ撃ち込んでおくことが重要。

これを早く壊せれば、自分のトロッコは左へ進まず、そのまま真っすぐ進み、ライフ地帯へ行くことができる。

その地帯のすぐ先に、自分の通るルートの上空にもライフがあるので取れれば取っておいたほうがいいだろう。

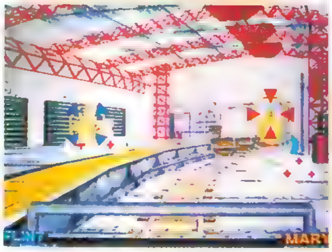




出てきたらひたすらそのトロッコを撃ち込んでぶっ壊そう！



右の暗いところから1台のトロッコが現れる。そこを狙って…、



ホームになっているところにライフがいっぱい！撃って取ろう。

B地点 真っすぐ進め！

要塞を抜けたところで分岐。ここは分岐ポイントをそのまま真っすぐにしておき、居住区へ向かう。

居住区に向かう理由は、居住区内に楽なルートがあるため。そのルートを通れば、敵の数も少ないし、ライフも確実に取れるからだ。

自信のない人はこっちよー



パンパン撃っていると、分岐でどちらに進むかわからなくなるので注意。



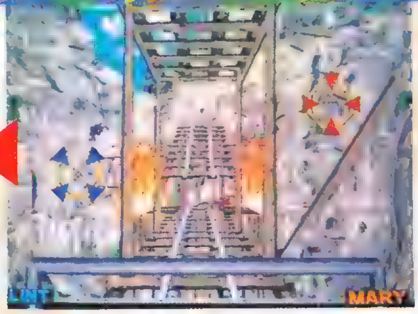
「私はこっちがいいと思うわ」

読めば納得！これでクリア!!
天下無敵のウルトラ攻略！

C地点 楽な居住区へ

居住区に入って最初にすることは、この中で楽なルートに進むためにボムを爆破し、上にある線路を降ろし、上へのルートを作る。

上へ行けないとかなり厳しい試練が君を待っているぞ。





よーく見ると上のルートが。その両端にボム。これを撃てー！

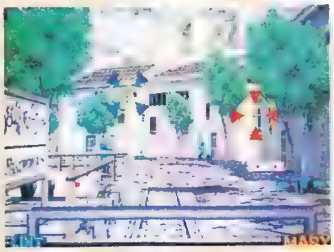
上へのルートを取るとトロッコは左へ。そしてトンネルへ。このルートは、下のルートを左へ右へ蛇行するもの。途中にある大砲の弾に当たると下のルートへ落ちるー！



1つ目の橋へ。大砲からの弾に気をつけないと下に落ちるぞー！

落ちることなく1つ目の橋を渡ると、トロッコは街中へ。

そこで出現する敵を確実に撃っていくと、途中に駅がある。そこにライフがある。



ホームのところにライフあり－これを取って回復し、先へ－

橋を2回渡れればOK。そこまで進めれば、落石地帯も少しだけだが通らずに済ませることができる。



「こっちに宝物が…」って違うー

D地点 速攻で中ボスを倒せ！

前半の締めは、でっかい戦車の中ボスを倒すこと。

非常に強力な武装をしているこの中ボス。必死に防御するだけでは勝てない。

ただ勝つだけなら、ひたすら弾を撃てばいいのだが、この中ボスを早く倒すことができると、なんとライフのボーナスがもらえるのだ。

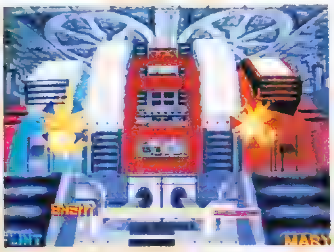


中ボス登場！壊し方がよければ早く壊せる！撃て－っ！

中ボスを早く倒すコツは、ここを壊せ！というしるしの出る（光る）ところを順々に壊していけばよい。そこばかり狙っていると、飛んでくる弾に当たるので注意したい。

早く壊してと出るライフは、倒した時間で出る量が変わる。

一番早く壊したときは、ライフを積んだトロッコが5両も出る。超ラッキーだねー！



接近しても同じ。冷静に撃つようにしていれば大丈夫だ。

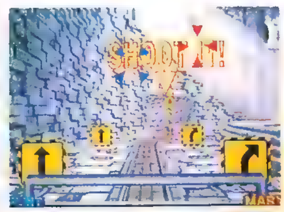


早く壊せるとこの通りライフがトロッコに乗ってやってくるー！

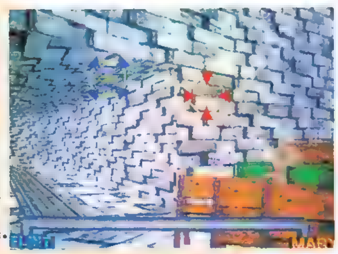
E地点 分岐を真っすぐ

中ボスを倒したあと、ライフを取ったら分岐へ。

分岐はそのまま、雪原へ向かう。このとき、分岐のすぐ後ろ（写真参照）にあるモノを撃つと、なんとその下からライフが出てくる。取ってさらにダメージを回復しよう。



・前半最後の分岐。ここは真っすぐ。
・後半は雪原へ向かうぞ！



おっと忘れないように。右の中にライフが隠れているー取れー！



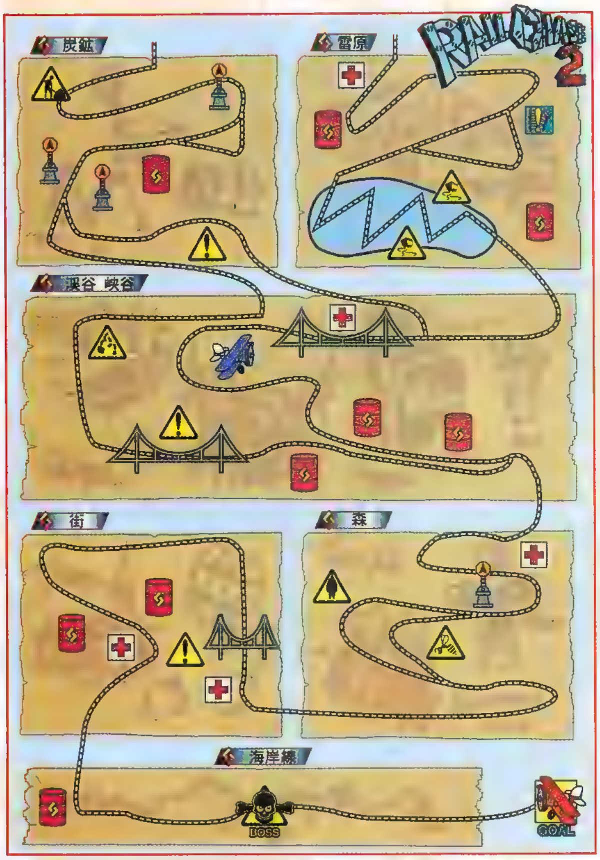
「さあ後半ーこっちこっちー」

締めは落石地帯だ！

次号は後半へ

分岐をまっすぐに、落石地帯を抜ければ前半終了。

できるだけライフの多いところを通ってきているので、ちょっと物足りない人もいるのではないか？そういう人は、今回のルートでなく、熱いルートを選んでいこう。きっとボコボコになるよー



シュートブロックで確実に

From TV Animation SLAM DUNK

SUPER SLAMS スーパースラムス

スティールできれば理想的だが、シュートブロックのコツをつかもう。

担当：がっちん

今回はチョット地味な話題になるがディフェンスを中心に攻略していこう。

主な内容は、スティールとシュートブロック。スティールのほうは確実性は低いが、うまく決めるコツというか、具体的な場面を考えてみるとわかりやすい。

シュートブロックのほうはほぼ確実。反応で間に合うのでダンクシュート以外であれば止められるだろう。

スティールを狙え！

一番安全にゲームを運ぶことができるのがスティール。成功すれば相手のシュートのチャンスを与えないからだ。



スティールは正面から行こう。

もちろん、ハーフライン手前で決めておきたい。

まず相手に近寄り、やみくもにAボタンを押しただけでは成功しない。

では、どうしたらよいだろうか。自分とボールを持った相手とが、どのような向きになっているかを理解していないとダメ。

理想的な状態は、お互いに正面を向き合っている状態。相手が左へ進んでいるのに、自分は左斜め下から試みても成功率は低く難度が高すぎる。

そのようなときは、その場でスティールを狙うような無理をせず、相手のコースを押さえるように正面へ回り込むのがベスト。

スティールを試みると大きなモーションがあるため、実際は1、2回のチャンスしかない。ならば、確実な状況を作りだしてから行なうべきだろう。

また、このときスティールを行なうプレイヤーは足が速いほうがいいのは言うまでもない。センタープレイヤーに任したところで効果は薄いだろう。



後ろからや斜めからのスティールはまずムリ。

そのような状況（全員ディフェンスが引いてしまう）に無理矢理なってしまった場合は仕方がないが、各チームのポイントガードあたりが無難だろう。



スティールは素早い選手のほうがうまい。

シュートされない最後の砦

さまざまなディフェンスを駆使してもシュートを完全に撃たせないのは不可能。そして、最後はシュートブロックで止めるしかない。

これは実際のバスケットボールも同じで、ゲームの世界でも例外ではない。

ただし、実際の試合と比べるとシュートブロックは格段にやさしくなっている。

理由は、見てからの反応で間に合うこと。たとえそれがシュートフェイクであったとしても、自分がジャンプする必要はまったくない。

わかりやすく言えば、相手シューターがジャンプをしてからでもシュートブロックが間に合うのである。



シュートブロックは、やや遅めでも間に合う。

逆に考えると、読みで行っているシュートブロックでは絶対に成功しないぞ。一般的なところでは、ある程度先読みを必要としそうな行動だが、ゲームの世界では別。「よっしゃぁ。シュート読んだぜ」のノリはまったく意味がない。



見事成功。よほど高さに差がなければいける。

注意しよう。

なお、前号で紹介したゾーンディフェンスの間をぬって飛び込んでくる、テクニカルダンクは止めようがない。この攻撃はシュートミス以外の失敗はありえないので、CPUに期待してもムダだろう。

補足と次号予告

ここで補足をひとつ。前号で自分がジャンプシュートを撃つときに、相手ディフェンダーがシュートブロックに来た場合はパスをしたほうがいい、と書いたが、そのままシュートを撃ってしまいブロックされてしまうこともあるだろう。

この場合のルーズボールを獲得するには、ジャンプしたほうがいいだろう。その場で待っていたのでは、間違いなくCPUに取られてしまうからだ。

ということで、次回はチーム別の必勝パターンを紹介する予定。やはり、優秀なロングシューターと屈強なリバウンダーの活躍が大事になる。



シュートブロックは先読みの必要がない。



ブロックされたときのルーズボールはジャンプして取る。



松本梨香の
ゲーマーズナイト
日本のゲーマーたちへ
土曜の夜は、
ラジオの前に集結せよ
ゲーセンを10倍おもしろくするビデオゲームマガジン「GAMEST」がラジオで聴ける。人気ゲームのマル秘情報はもちろん、全国ハイスコアランキング、ゲームミュージック、SEクイズなど、まるごとゲームスペシャルの30分。パーソナリティーはゲームが大好きな声優・松本梨香。ゲーメスト編集部も全面的にバックアップ。スペシャルゲストもありっ、なのだ。
ゲーマーのキミといっしょに
楽しい番組作っていくからね。
デイトナUSAで
カッ飛ぶのが好き。
バーチャファイター2
ならじじいで勝負。
毎週土曜深夜にオンエア!!
東　京 TBS(954kHz) 25:00～25:30
名古屋 CBC(1053kHz) 24:00～24:30
大　阪 ABC(1008kHz) 23:05～23:35
全国のゲーマー諸君、「松本梨香のゲーマーズナイト」はキミたちの情報を待っている。スッゴイ情報、おバカな情報その他なんでもありだから、ひとつヨロシク。なお詳しい通信方法は番組の中で連絡するから土曜深夜は絶対聴きのがすな。
〒107-06 TBSラジオ「松本梨香のゲーマーズナイト」係
TBSラジオ 954



有限会社セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1
TEL.03-3238-9169 FAX.03-3238-9187

SPIシステムとは

CPU性能が約2倍にUP(当社「雷電II」比)!
同時発色数も4倍にパワーアップ(当社「雷電II」比)!

冒険の時間だ!! HENRY EXPLORERS
ヘンリー・エクスプローラーズ

KONAMIから、3人同時プレイのガンシューティングが、新登場!!

担当：SHO

コナミからリーサルエンフォーサーズシリーズに続き、3人同時プレイのガンシューティングが新発売される。

　では、ストーリーから紹介していこう。

さあ、出発だ!!

　ヘンリー隊長率いる「ヘンリー・エクスプローラーズ」（ヘンリー探検隊）は、これまでに、考古学史上有数のさまざまな文化遺産を発掘してきた。

　あるときはムー大陸の遺産**「怒りの杖」**。またある時は伝説の武器**「タイタンの斧」**。そして今彼らは、**「封印されし運命の扉」**なる秘宝の入り口にたどり着いた。

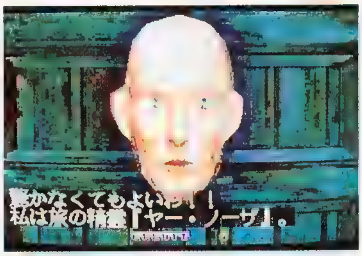
　しかし期待に胸をふくらませる彼らに、その扉は堅く口を閉ざすように沈黙を守っていた。

　扉の謎を解明すべく古文書を調べるうちにどうやら**「導きの瞳」**と呼ばれる2つの宝石を、そこに彫られた巨大な顔面の両目にはめ込まなければ開かれないことが次第に明らかになってきた。

　「導きの瞳」を求めて今、新しい冒険が始まる。



ダイナマイトボタン押せ!!のマーク。このマークが出たら押せ。



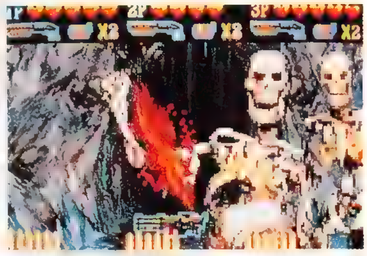
インタラクティブ性が強い。

ルールと操作は?

　ステージは全部で6ステージ。

　そのうち2つの世界をクリアすれば、感動のエンディングだ。このエンディングは「導きの瞳」の組み合わせによって変化する。つまり、6つあるうちどのステージを2つクリアするかによって、エンディングがた～っくさん用意されているのだ。

　残機ではなくライフ制で、ライフがゼロになると、ゲームオーバー。ボンバーが各2回、弾は6発撃つとリロード、という感じだ。



スケルトン群が来た!!撃ちまくれ～!



古エジプト神、アトホル?へんな動きが、いい感じ!!

新兵器、登場!!

　今までのガンシューティングと違って、このヘンリー・エクスプローラーズにはいくつかの新しい点があるので、それを紹介しよう。

　まずは、ガンの形。今までのガンシューはリボルバータイプが多く、リロード（弾を補充）するときに画面外へ銃口を向けて撃たなければならないものが多かったが、今回のガンの形は、写真のように**ポンプ式**なのでリロードが楽におこなえる。

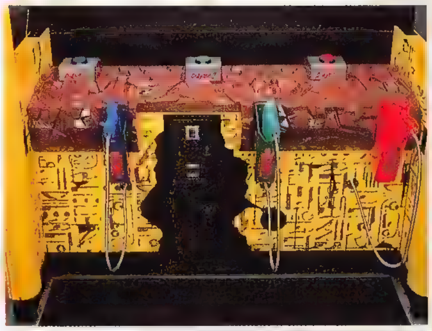
　もちろん、ダイナマイトがあるが、ボタンは銃にはついておらず、プレイする台の前についている。

　プレイ中、モンスターたちに囲まれたとき画面上に、迷わず押すのがいい。

　こんな感じでゲームが進むのだが、ステージ中にはいくつもの分岐ポイントがあり、行きたい方向の扉を撃って進んでいく。

　今までになくインタラクティブ性が高くて、3人同時プレイ可能なこのゲーム。盛り上がることまちがいなしだ。

　さあ、冒険の旅に出発だ!!



ボンバーのボタンの場所をよく見てね。



これが、ヘンリー・エクスプローラーズの筐体。



ポンプ式のガンタイプの銃。超～いい感じ!!

※画面は開発中のものです。

今回はさらに戦略性がアップ！

SONIC WINGS 3

©VIDEO SYSTEM

新システムと新キャラクターをひっさげて、ソニックウィングスシリーズ最新作の登場だぁい！

担当：YACC

ビデオシステムの伝統的シューティングシリーズ、「ソニックウイングス」の最新作が出るぞ。今回も様々な新要素が導入されているので、前作との違いを中心にゲームシステムを見ていこう。

基本は伝統のシステム

操作系は、8方向レバー＋2ボタン。Aボタンでショット攻撃、Bボタンでスペシャルウェポン攻撃ができる。

ショット攻撃は、Pアイテムを回収することで段階的にパワーアップしていく。最強段階時に一定数ショットを発射すると、一段階だけパワーダウンしてしまう。最強パワー時のショットは計画的に使おう。

スペシャルウェポンは、Bアイテムを回収すると使える回数が1回ずつ増える。スペシャルウェポンの残量は画面一番下に表示されるぞ。

各面に持ち受けるボスを倒すと一面クリアとなり、全面（全2周）をクリアするか自機が全滅するとゲームオーバーとなる。

使える機体が増えたぞ！

今までは、8種類の中から自機をセレクトしていたが、今回は10機種の中から選ぶことができる。

しかも、ただ増えただけでなく機種ごとの個性がさら強調されているのだ。具体的にどうなっているのかというと…。

●（機種ごとに）最強パワーまでに必要なPアイテム数が違う。

●（機種ごとに）初めに持っているスペシャルウェポン数が違う。

●ため撃ちの有無が、機種ごとに設定されている。

もちろん個性的なショット、形態&スペシャルウェポン形態も健在だぞ。

新システム「ルート分岐」

今までは、前半の面がランダムセレクト、後半の面が固定面だった。

今回は1面が固定面で、2面突入時に2つに分岐する。どちらの面に進むかはゲーム中のプレイヤーの行動によって決定されるらしい。詳しい条件は今のところ分かっていないが、とりあえずランダムではないらしいぞ。いろいろ推理して試してみよう。

同じような分岐が4面突入時にもあるので、いろいろなルートでクリアしてみては？もちろんエンディングも複数用意されているぞ。

以上がおおまかな変更点。次は機種ごとに細かく性能を見てみよう。

ブラスター・キートン
（F4Uコルセア）

メインショットは、パワーアップすると前方を広くカバーするニードルショットだ。Pアイテムを3つ取ると最強段階になる。

サブウェポンは敵にめりこみダメージを与えるドリルミサイル。最強時は4WAYになる。

スペシャルウェポンは、キートンが無敵巨大ロボに変形して大暴れするという、スゴイ攻撃。巨大化中Aボタンを押すと、頭部がレーザーを撃ちながら回転する。

スペシャルウェポンの初期装備数は2つ、最大5つまでストックできる。



ドリル重視。



レーザーで焼きはらえ！

ブレイザーズ
（P-61ブラックウィドウ）

メインショットは3WAYの機関砲。Pアイテム3つで最強段階になる。

サブウェポンは自動的に敵を狙ってくれる回転銃座。狙いの正確さは、なかなかのもの。

スペシャルウェポンは、上空に移動しながら宙返りし、ロケット弾をばらまくというもの。Bボタンを押した直後に自機は無敵になる。初期装備数は3つ、最大装備数は7つだ。



攻撃範囲が広いぞ。



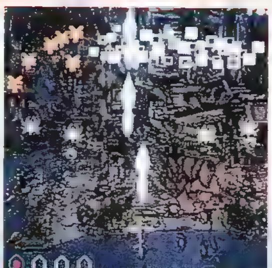
宙返り中は無敵。

緋炎
（零式艦上戦闘機52型丙）

メインショットは、前方に少しだけ広がる「くない」という武器だ。Pアイテム3つで最強状態になる。

サブウェポンは、「鶴走」というブーメランのような武器。MAXパワー時は、画面上4発まで発射できる。

スペシャルウェポンは、自機が「火の鳥」に変化して無敵になるというもの。変身中にAボタンを押すと火を吹くことができる。初期装備数は2つ、最大装備数は5つだ。



ちょっと見づらいけど、ブーメランが4つ飛んでいる。



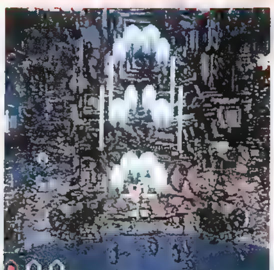
やっぱ火の鳥は無敵でしょ。

真尾まお
（晴嵐）

メインショットは前方を集中攻撃するラージショット。Pアイテムを2つ回収するだけで最強となる。

サブウェポンは、自動的に敵を狙ってくれるレーザー。ショットパワーは、結構高めだ。

スペシャルウェポンは、毎度おなじみタイムストッパーだ。今回は、攻撃力が少しアップしている。初期装備数は3つ、最大装備数は5つだ。



レーザーが強いゾ。



ちょっとたんま。

チャイカ&ブーシカ
(I-L2シュトルモビク)

メインショットは2WAYのラージショット。なんと真正面には攻撃できない。横面タテシューならではの武器だ。これもPアイテム2コで最強状態。

サブウェポンは前方に強力な塔型ロケットを乱射する。メインショントの弱点をこれで補っている。

スペシャルウェポンは謎の親子爆弾が画面中を動き回るというもの。とにかく、すさまじい武器であることは間違いない。初期装備数は3つ、最大装備数は7つだ。



塔型ミサイルをくらえい。



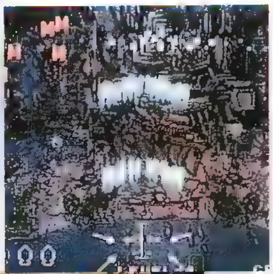
正面図は自分で確認してちょうだい。

マーカム
(Do335プファイル)

メインショットは前方を広くカバーする機関砲。サブウエポンは誘導ミサイルを6発ほど発射する。Pアイテム3つで最強パワー。

スペシャルウェポンは画面全体の敵弾を消すマーカムフラッシュという武器。マーカムの額となにか関係があるらしい。初期装備数は2つ、最大装備数は4つだ。

この機体は溜め撃ちもできるぞ。



なかなかバランスのいい機体。



オデコの反射光がまぶしいぜ!

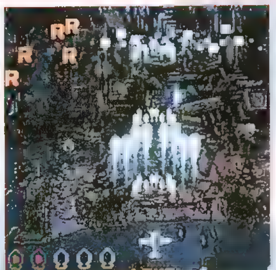
ホワイティ
(ポリカルポフI-16)

メインショットは前方集中型のラージショット。Pアイテム4つで、やっと最強になる。

サブウェポンは直進性の水流兵器で攻撃する。

スペシャルウェポンは、巨大な水流が敵を攻撃する。パワーは結構高いが、攻撃範囲が狭いのが欠点。初期装備数は3つで、最大装備数は6つだ。

この機体も溜め撃ちができる。



前方重視。



ボムも前方!

ホワイト卿&コウフル
(Ju-87スツーカG型)

メインショットは前方集中型のニードルショット。サブウェポンも前方集中型のロケットを発射。こいつは、まさに男の装備だ。Pは4つで最強段階。

スペシャルウェポンは急上昇後、1トン爆弾を投下するというもの。Bボタンを押した直後に自機は無敵になる。初期装備数は3つ、最大装備数は7つである。



俺様のミサイルをくらえ!



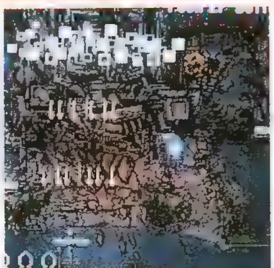
おなじみの爆弾投下。

エレン&シンシア
(ソードフィッシュ)

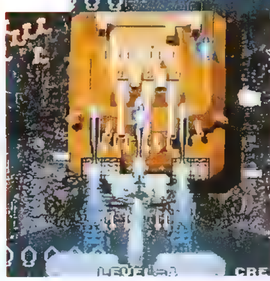
メインショットは、前方集中型のニードルショット。なんとPアイテムを1つ回収しただけで、最強段階になる。

サブウェポンは、ゆっくりとバウンドしながら飛んでいく爆弾タイプの武器。

スペシャルウェポンは宙返りしながら大型魚雷を発射するというもの。魚雷本体に接触した敵弾を消すこともできる。初期装備数は2つ、最大装備数は7つだ。



ドラム缶みたいなのが、サブウエポン。



魚雷はっしゃあ。

アレックス
(ワールワインド)

メインショットは前方を広くカバーできるワイドニードル。P3つで最強パワー。

サブウェポンは、敵弾を消すことができる特殊兵器。使いこなすことができれば、強いかもしれない。

スペシャルウェポンは、爆撃機が援護攻撃をしてくれるというもの。自機は特に無敵にはならない。初期装備数は2つ、最大装備数は6だ。



弾消しを使いこなせ!



パワー重視。

1面ボス攻略

まあ1面でハマる人はまずいないと思うが一応。

ボスの戦車が出てきたら、とりあえず砲塔に重なってしまう。初めのうちはボスは攻撃してこないし、ボス本体に当たることもないので安心してきちんと重なったまま待つこと。このときショットボタンは押さないこと。ボスが攻撃し始めたら、こちらも攻撃開始すれば砲塔は問題なく壊せる。壊したらすぐに自機を画面下に移動させ、第2段階の攻撃を避ける。それほど激しい攻撃はしてこないので全然問題はないだろう。

とりあえず今回の取材で明らかになったのは、こんなところ。ゲームが発売になりしだい(この号が出るころにはあるかな?)本格的に攻略開始していく予定だ。

「ドライバーVSライダー」が実現!

デンジャラスカーブス

DANGEROUS CURVES

なんと1つの筐体にバイクとクルマがいっしょになったレースゲームが登場した!

担当：ずるずる

異車種によるレースバトル!

2台が1セットになったタイプのものは、すぐ通信対戦ができるもの。今では普及するタイプとして目新しいものではないが、今回、タイトーが出すニューゲームは、なんと、バイクとクルマという異車種を組み合わせて通信対戦ができる新しいものだ。

これにより加速とコンパクトな車体が利点のバイクと、旋回性能とトップスピードに利点のあるクルマでレースバトルが可能となった。

通信は、バイク2台、クルマ2台の計4人まで可能!

どちらが速いか決めるか!



バイクに乗ったときのビュー。コーナーに入ると視界が斜めに。

全5ステージ

バイク、クルマの個性がうまく生かせるように、高速重視のステージや、コーナリング重視のステージ、一般の車両が多く出現するステージなど、レースが盛り上がるように設定されたステージが全部で5つ用意されている。

ゲームの展開は、スタートしてからゴールするまで、ステージ1から順に走り、1つずつステージをクリアしていきゴールを目指すものだ。

先のステージに進むには、決められたタイム内でステージを走り切らなければならない。バトルしながらは大変だ。

なおこのゲームには、「EASY Drive」「HARD Drive」の2つのモードがあり、初心者は前者、上級者は後者を選ぶことにより、より楽しくこのゲームを遊ぶことができるようになっている。



クルマでは、コーナーに入っても水平のままだ。安定感は一番。

操作方法

さて2車種あるこのゲームでは、2つの操作系があることは当然のこと。

バイクは、バイクの形をしたライディング部分に乗り、左右に倒すことでコントロールする。これに右のグリップにアクセル、ブレーキ、そして6速ミッションのシフトスイッチがある。

クルマは、ハンドルにアクセル、ブレーキ、そして左側に6速ミッションがある。

バイク、クルマとも、ATとMTのどちらかを選べるので、好きなタイプでプレイすることが可能だ。

後ろが見られるモード付き

このゲームには、視点を切り替えるタイプのものは、前方に関しては3つある。これでプレイヤーがプレイしやすいように好きな視点を選ぶことができる。

これに加えて、なんと後方を見ることができるものも付いている。

これは、リアビューといい、このボタンを押すことにより、前方を映していた画面が後方を映し出し、後ろを振り向く感じを出すようにしている。

これが付いているため、バックミラーは付いていない。



狭いところも抜けていけるのがバイクのいいところ。いけー。

楽しみ方はいろいろ

通信でバトルするもよし、1人でタイムアタックするもよしのこのゲーム。バイクとクルマで、普通の倍楽しめるようになっているのが嬉しいよね。



直線があればクルマはトップスピードを生かして前へ出られる。



バイクが好きな人と、クルマが好きな人がバトルできるのもまたいい。さてどっちやろうかなあ。



これがリアビュー！げげーっ！すぐ後ろにバイクが2台もいる。

あっかんべだぁ

今度はお笑いだ!?

©1995 TAITO

あのスペースインベーダーが、装いも新しく帰って来た!

担当：伊勢　猫

インベーダー再降臨!

発売当時には、大ブームを起こして社会現象にまでなった「スペースインベーダー」。

本誌の読者であるみんなだったら、プレイしたことがなくとも聞いたことぐらいはあるはず。その縦画面シューティングゲームの元祖ともいえるインベーダーが、迷作になって再び帰って来たぞ（笑）。

操作はシンプル

「インベーダー」と言えば、1レバー、1ボタン、この伝統、今回もそれは受けつがれている。5作目となる今回は弾を2発まで連射可能で、その他にはタメ撃ちができるのだ。

実はこのタメ撃ち、スタート時に選んだキャラクターによって、その種類に違いがある。



シルバーホークな自機。上から見ると、ちょっとヘン?

選べるキャラクターは、全部で10種類。1P、2P、それぞれ5種類ずつで、今のところタメ撃ち以外の性能の差は、ないと思われる。

キャラクターは、おなじみの凸型からシルバーホーク、ポリバケツ入りの犬、ペンキなどなどオーソドックスな物から、かなりキレた物まで、バラエティー豊か!キャラで選ぶか、タメ撃ちで選ぶかは、キミの自由だ!!

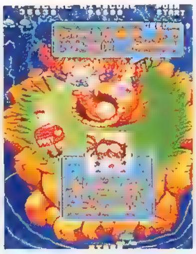


さよちゃん登場!男なら、これを選べ!!

先は長い?全32ステージ

面構成は、全5ラウンドの32ステージで各ラウンドの最終ステージがボス面。その前のステージは、ボーナスステージとなっている（5ラウンドのみボーナスステージはない）。

それ以外の通常ステージでは、「スペースインベーダー」と同様、画面上から徐々に敵が降下してくるので、それを全滅させればステージクリア。敵の弾にプレイヤーが当たるか、インベーダーが一番下まで攻め込んできて「侵略」となると、ミスとなり残機を1機失う。ただ、弾に当たった場合はその場スタートだが、「侵略」された場合はそのステージの最初から再スタートとなるので注意してほしい。



イベントのような物も?



撃って、撃って、撃ちまくれ!!

ボーナスステージでは、次々と現れるザコをやっつけた数を競うステージで、敵が弾を吐くことはないのでミスの心配はない。

2P同時プレイのときのみ、プレイヤー同士で数を競ったりする。

ボーナスステージが終われば、ボス戦だ!!ボスステージはボスキャラのほかに、ザコも出てくるので、「侵略」にも注意しつつボスに弾を撃ち込め!ボスを倒せば、ラウンドクリアだ!!

気になるア・イ・ツ♡

さて、ゲームのおおまかな流れは、理解してもらえたと思う。ここで気になるUFOについて説明しておきたい。

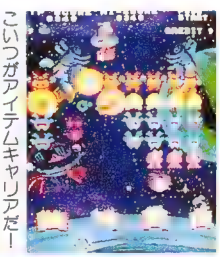
今回は大きく分けて2種類出現する。一つはアイテムキャリアという名前のごとく撃つとアイテムを出すタイプ、もう一つは、弾が当たると垂直に落下して来てもう一発当てると爆発するタイプで、交互にこの2種類が出てくる。

アイテムはどれもプレイヤーの攻撃を助けてくれる物なので必ず取っていきたい。

パロディ色の強い本作品、しかし決してそれだけではないゲームとしての面白さもあると思われるので、見かけたらぜひプレイしてみてほしいぞ!!



ダライアスのボスの盛り合わせ?



こいつがアイテムキャリアだ!撃ち逃すな!!

久々に(オイラが)燃えるゲームだ

ステークスウィナー

©ザウルス

昔っからの競馬ファンもダビスタからのファンもタダのアクションゲーマーも満足すること間違いなし。

担当：名牝ダリアの写真が欲しいなAce

とりあえずルール

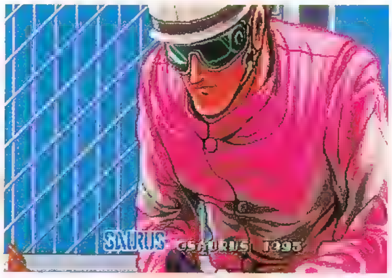
基本的には中央競馬のルールと同じなのだが、ちょっとばかし（結構?）違っている。ゲームに差し障りありそうなところをあげつらっていこう。

・降着はなし
・賞金は3着まで

…とりあえず、この2つは非常に重要なポイントだ。賞金は3着まで、というのは3着以内に入らないとゲームオーバーだし、降着なし、は進路妨害OKなわけだ。

ほかにもフルゲート8頭、タイム計測開始点が違う、本賞金制なし、着位設定が違う、とかあるけれど、ゲームだし気にする必要はないだろう。

ただ、ネオジオCD版のみにおいては最近流行り（?）の生産育成シミュレーションも兼ねているらしいので、本賞金やタイムはそちらだと問題ありかも?

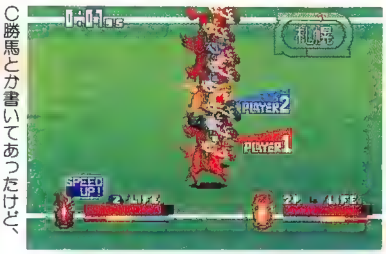


ここを使って前回の訂正。ゴールデンフェザントが「初代」J

馬の気持ちを理解しよう

このゲームには馬顔メーターなるものがあって、馬の様子が一目でわかるようになっている。馬の様子を見て鞭、手綱の使いどころを考えよう。

あと、馬顔メーターは画面上から消すこともできて、消しているとトップスピードがちょっとだけ上がる（ドライブゲームのオートマチックとマニュアルぐらいの違いがあるらしい）ので、レコードを狙うならこちらがお薦めだ。



C勝馬とか書いてあったけど、当然ながらウソです。ヤツは5、

キャラセレクト時の操作

レバーの左右で選んでAボタンで決定なのだが、Bボタンで血統を見ることができるという画期的（?）なシステムが搭載されているのだ。馬好きには堪らないね。ただそれだけだけど。

ゲーム中の操作系ね

まず8方向レバー。進路妨害のため…いや馬群を抜け出したりアイテムを拾いに行ったりするために必要なレバーだが、コマンド技にも使う必要不可欠な機器だ。

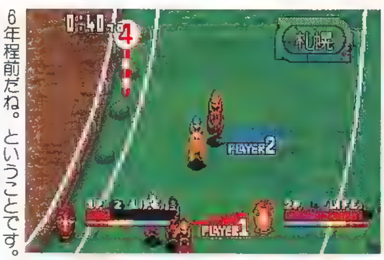
ボタンは、手綱ボタンと鞭ボタン、馬顔メーターのオン／オフボタンの3つ。まあ、手綱と鞭の2ボタンと思っていていいだろう。手綱は少ない浪費で少々加速、鞭は大きい浪費で大きく加速だ。きっちり使い分けよう。

で、ここでコマンド技の説明に入ろう。

●見せ鞭

これは最も重要なテクニックだ。馬のスタミナには限界があるのでライフを節約したいが、鞭や手綱はライフを消耗してしまう。そんなときにこの見せ鞭が重要モノ。ライフを減らさずスピードアップできるのだ。

コマンドはB（鞭）の後タイミングよくA（手綱）だが、つまり鞭を手綱でキャンセルするようなものだ。だがしかし、コマンドを失敗すると鞭と手綱を両方使ってしまうことになり、そうなると馬はとっても疲れてしまう。ライフがないときに見せ鞭を使おうとして失敗なんかしたら、ハイさようなら、てなことになりかねないのでタイミングは完璧に覚えておこう。



6年程前だね。ということです。では、写真の流れと馬顔メータ

●首押し

ライフが0になってバテてしまったらもう鞭も手綱も役立たず。こんなときにこの技、首押しを使おう。所詮は大バテを回避するだけの技だが、あるのとないのとでは大違い。馬によってはスタミナが全然ないのもいるのだ。特に逃げ馬だと重宝することだろう。

コマンドは馬のギャロップに合わせて、レバー進行方向とA（手綱）ボタンを同時に入れること。見せ鞭と違って攻め技ではない分、失敗しても大してデメリットはないので安心して使おう（その前にスタミナを切らさないことのほうが大事だけど）。

●馬群割り

周りをたくさんのほかの馬に囲まれて前に出られない、なんてときに強引に前を開けさせる力技だ。特に最後の直線前なんかでは非常に使いたくなる。しかし、ガッツのない馬がこんなことをするとライフが思いっきり減ってしまうので、馬によっては使わないほうがいいとも言える。そんな馬は後述の急減速を使って回り込もう。

コマンドは進行方向にレバーを2回だ。が、スタミナ切れには注意して使おう。

●急減速

スタミナの消費を抑えたいときや、馬群に埋もれて外に回り込みたいときなんかに使う技だが、この技を使う状況になること自体が、よい傾向ではないのが問題だ。用途としては、前に取りたくないアイテムが出てしまったなどの仕方ないとき以外はなるべく使わないほうがいいだろう。減速をすると、伸びるためにまたスタミナを消費するのだから。

コマンドは進行方向とは逆、つまり後ろ向きにレバーを2回入れよう。



ーをよく見てください。

アイテムとその効力

レース中には様々なお助け、もしくはお邪魔アイテムが出現する。取っていいものと悪いものとを把握しておこう。

●ニンジン
ライフが多少回復

●しびれ薬
一定時間レスポンスの悪化

●羽
ちょっとスピードアップ

●モグラ穴
ちょっとスピードダウン

●?
ランダムでどれかの効用

今回はページの都合上ここまで（まるで書ききれん）。次回8月末発売号を待ってくださいな。



プレイヤーの馬は結構人気有りだね。



GⅠレースだけど、前日発売がないレースだ。困ったものだ。

華麗なるピエロの舞いが蘇った!

ネオミスタードゥ

NEO Mr.Do

帰ってきたミスタードゥ!まぶたを閉じれば…嗚呼ノスタルジック。

担当：再ゲーム男　立衆多

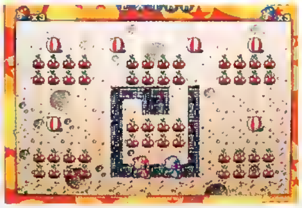
往年の名作シリーズ ネオジオにて復活!

「ネオミスタードゥ」というタイトルを聞いて、懐かしさを感じた人も少なくないだろう。かつてユニバーサルという会社から発売された名作シリーズが、今度はネオジオ用としてリメイクされたのだ。

さて、今回の作品で主人公のピエロ君はどんな曲芸を見せてくれるのかな？

システム紹介

コンパネはレバーと1ボタン。ボタンを押すと、主人公はパワーボールを前方に投げる。



穴を掘って敵との格闘。う〜ん懐かしい。

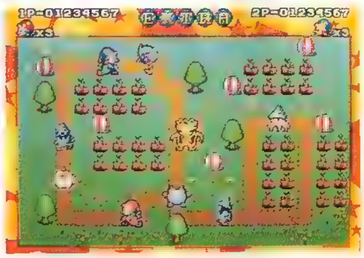
このパワーボールを敵キャラクターにぶつけて倒し、画面内の敵を全滅させるか、またはクリアアイテムをすべて取ると、晴れてステージクリアとなるのだ。

旧作とちょっと違っているのが、プレイヤーエクステンド。今回は1万点ごとにEXTRAのどれか1文字が書かれた敵が出現するようになり、すべての文字を集めると1UPアイテムが出るようになった。倒しただけでは増えないので、アイテムを取り損ねないように注意しよう。



どこかで見たような麻雀パイの背景。気のせい!?

また、パワーボール以外にも、攻撃アイテムを落とすことによって、複数の敵をまとめてつぶすルールも健在（もちろん自爆する可能性あり）。さらにパワーボールは、数秒間飛んでも命中しなかった場合には手元へ戻るように改良された。これはありがたい!



丸太攻撃はありません。念のため…。

アイテム紹介

ゲーム中にさまざまな形でプレイヤーを助けてくれるアイテム。本作品では全部で7種類が用意されている。どんなものかというと…。

①時計
敵が一定時間動けなくなる。

②ブーツ
プレイヤーの移動速度が一定時間速くなる。

③無敵
プレイヤーが一定時間無敵になる。

④Mr.DO人形
EXTRAをすべてそろえたときに出現する1UPアイテム。

⑤クリアアイテム
すべて取るとステージクリアになる。

⑥エキストラ
取るとエキストラゲームに突入する。各ステージごとに1個だけ隠されている。

エキストラゲームとは?

前述のエキストラゲームとは一体なんだろうか。これも旧作経験者にはおなじみの、エキストラゲーム用の敵が出現するというものだ。もちろんそれ以外の敵は動きをストップする（触れたらアウトだけどね）。

エキストラの敵は、攻撃アイテムを破壊する能力を持ち、倒すと自身が攻撃アイテムとなる。そしてEXTRAの文字になっている敵を倒すと、その時点でモード終了。再び残りの敵が動き始めるのだ。

ただしエキストラゲーム中であっても、ストップ中の敵を全滅させてしまうと（またはクリアアイテムをすべて取ると）、ステージクリアとなってしまう。どこでEXTRAになっている敵をしとめるか、それが攻略上のカギになる。



このダルマ軍団は一体何者？



今回もプレイ時間は表示されるのかな？

発売を待て!

さらに今回は2人協力プレイが可能となり、ステージ数は全部で40面と大幅にグレードアップした。ゲーム中には懐かしのコーヒーブレイク（死語!?）あり、ボスキャラあり、そしてコンティニューもできるようになった。もちろん必殺の攻撃アイテム左右押しルールも継承されている。

オールドゲームファンはもちろん、ルールがシンプルだからビギナー諸氏にもおすすめですよ。（シリーズ全作品にハマリまくった立衆多）



コーヒーブレイク。のんびりできるから私は大好き！

今日負けて、あしたも負けて、myフォボス(川柳募集中)

増刊号



ストリートファイターII
No.64('91年10月号増刊)
1000円
[付録]描き下ろし巨大ポスター

増刊号



ストリートファイターIIダッシュ
No.77('92年9月号増刊)
1200円
[付録]ストIIダッシュポスター

増刊号



餓狼伝説2
No.91('93年5月号増刊)
1200円
[付録]大張正己描き下ろしポスター

増刊号



ワールドヒーローズ2
No.99('93年9月号増刊)
1200円
[付録]遊べるマッドマンお面ポスター

増刊号



スーパーストリートファイターII
No.108('94年2月号増刊)
1280円
[付録]スーパーストII特大ポスター

増刊号



ギャルズアイランド3
No.112('94年4月号増刊)
1280円
[付録]ギャルズカレンダー

増刊号



スーパーストリートファイターIIX
No.120('94年7月19日号増刊)
1280円
[付録]スーパーストIIXポスター

増刊号



ワールドヒーローズ2JET
No.123('94年8月15日号増刊)
1280円
[付録]ワーヒー2JETポスター

増刊号



極上パロディウス
No.125('94年9月15日号増刊)
1280円
[付録]こいつ&あいつペーパークラフト

増刊号



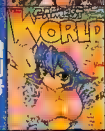
ヴァンパイア
No.129('94年10月30日号増刊)
1380円
[付録]ヴァンパイアポスター

増刊号



真サムライスピリッツ
No.133('94年12月15日号増刊)
680円

増刊号



ゲーメストワールド
No.143(95年5月15日号増刊)
540円

ムック



サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX
ムックVol.1　GMC-1　3500円
[付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM(Macintosh対応)

ムック



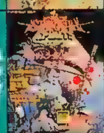
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ムックvol.2　GMC-3
1280円
[付録]巨大ポスター

ムック



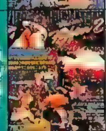
豪血寺一族2
ムックvol.3　GMC-2
1680円
[収録]スーパーアレンジCD

ムック



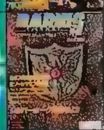
真サムライスピリッツ
ムックVol.4　GMC-4
1380円
[付録]　真サムポスター

ムック



バーチャファイター2 ACT1
ムックVol.5 GMC-5
780円

ムック



ダライアス外伝
ムックVol.6 GMC-6
980円

ムック



スーパーリアル麻雀PV
ムックVol.7 GMC-7
1980円
[付録]メッセージCD
描き下ろしポスター

ムック



鉄拳
ムックVol.8　GMC-8
980円

ムック



ギャラクシーファイト
ムックVOL.9　GMC-9
980円

ムック



バーチャファイター2 ACT2
ムックVol.10 GMC-10
1380円

ムック



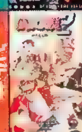
ヴァンパイアハンター
ムックVol.11 GMC-11
1380円
[付録]　ハンターB2ポスター

ムック



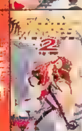
餓狼伝説3
ムックVol.12 GMC-12
1280円
(付録)餓狼3B2ポスター

ビデオ



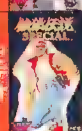
餓狼伝説2
GV-2　収録時間60分
6000円
[付録]舞さま扇子

ビデオ



ワールドヒーローズ2
GV-3　収録時間64分
6000円
[付録]雑君紙相撲

ビデオ



餓狼伝説スペシャル
GV-6　収録時間120分
7000円
[付録]攻略小冊子

ビデオ



スーパーストリートファイターII
GV-7　収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子

ビデオ



龍虎の拳2
GV-8　収録時間90分
6800円
[付録]攻略小冊子

ビデオ



スーパーストリートファイターIIX
GV-9　収録時間100分
7000円
[付録]バルログ仮面

ビデオ



ワールドヒーローズ2JET
GV-10　収録時間70分
6500円
[付録]雑君JETコースター

ビデオ



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV-13　収録時間90分
6500円
[付録]紅丸&東ヅラセット

ビデオ



真サムライスピリッツ
GV-14　収録時間90分
4800円
[付録]十兵衛アイパッチ

ビデオ



バーチャファイター2
GV-15　収録時間120分
4800円
[付録]EXPLANATORY

ビデオ



ヴァンパイア ハンター ダークストーカーバトル
GV-16　収録時間75分
5800円
[付録]石井ぜんじ解説書

ビデオ



ヴァンパイア ハンター
GV-17　収録時間120分
4800円
[付録]　魔剣しおりん

ビデオ



餓狼伝説3
GV-18　収録時間70分
4800円

CD



戦国エース
GCD-1
収録時間35分
3000円

CD



アルティミットエコロジー
GCD-2
収録時間45分
2800円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店　TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店　TEL：06-775-9348
▶読者サービス部　TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00)

●全国の書店で注文できるのだ!
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。
●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.138～P.140「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください(現金書留や銀行振込みは×です)。
株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前　　お客様の住所　　TEL.（　　）

ムック注文数	タイトル	CDビデオ注文数	タイトル	増刊号注文数	タイトル
	商品番号　申込数　冊		商品番号　申込書　本/枚		商品番号　申込数　冊

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F　TEL：03-3293-9326

取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。
注：コピーしてご使用ください。

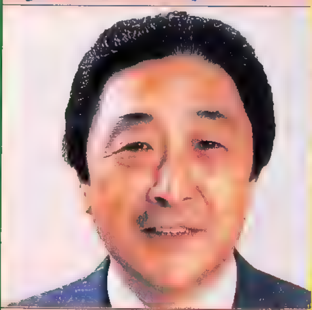
21世紀のびっクリエイター教育

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授

多湖 輝（たご・あきら）



千葉大学名誉教授。コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員。東京大学文学部心理学科卒業。同大学院終了。心理学研究のかたわら豊富で斬新なアイテアで一世を風靡した超ベストセラー「頭の体操シリーズ」は累計1000万部を超え、全国のファンを魅了。その鋭い心理分析は企業経営者や管理職にも定評がある。

80.39%（数字は平成7年3月卒業の、CGアニメ・ゲーム科生徒の平均就職率です。）

平成8年4月生願書受付中



生徒作品

自分らしく元気に

自分の人生を自分らしく生きる——こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずです。そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、むろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく大学へきている人がいたからだと思います。

なんてもったいないことでしょうか。たった一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを、心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。　多湖輝

就職デビュー率（平成7年3月卒業平均）
97.74%の実績教育

■設置学科

CGアニメ・ゲーム科	2年
マルチメディア・クリエイター科	1年
マンガ・コミックプロ養成科	1年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
背景美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年
SFX特撮科	2年
アニメーター科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年

- ●全日制（月～金）
- ●入学資格・義務教育卒業以上の男女・年齢、経験不問
- ●新聞奨学生・入学ローン、銀行ローンあり
- ●一般共同寮・アパートあっせん



©ビックウエスト
「マクロス7」代々木アニメーション学院提供

ホーム・ドクター24 専門医による医療と健康の相談が、年中無休・24時間無料で受けられます。

専用寮 希望者は全員、年間32万円で学院寮に入居できます。

エグゼクティブ・プロデューサーに
細野晴臣氏を迎えて
新講座を開設（平成8年4月）
ミュージック・ビジネス科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）



細野晴臣先生

入学案内書セット無料進呈

無料 一日体験入学　無料参加 学院説明会

特典　特待生・学習援助金　無料自由選択講座　著作料（出演料）配当　海外研修（費用学院負担 選抜制）

［案内書・無料体験・説明会の申込み］
ハガキに、①住所 ②氏名 ③電話 ④年齢 ⑤学年（職業）⑥希望科 ⑦「案内書」あるいは「体験」「説明会」と明記して下記へ。

お問い合わせ　〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-7
フリーダイヤル 0120-310-042（サイノーヲヨニ）才能を世に

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
8月2日(水) 8月20日(日) 9月15日(祝)	8月2日(水) 8月20日(日) 9月15日(祝)	8月2日(水) 8月20日(日) 9月15日(祝)	8月1日(火) 8月20日(日) 9月17日(日)	8月20日(日) 9月17日(日) 10月15日(日)
福岡校	**仙台校**	**ひがし校**	**札幌校**	**広島校**
8月1日(火) 9月23日(祝) 10月22日(日)	8月17日(木) 9月3日(日) 10月1日(日)	8月2日(水) 8月27日(日) 9月15日(祝)	8月18日(金) 9月10日(日) 10月10日(祝)	8月25日(金) 9月24日(日) 10月29日(日)

全国縦断学院説明会日程（無料）

旭川市	盛岡市	郡山市	新潟市	長野市	金沢市
8月2日(水)	9月24日(日)	7月31日(月)	8月1日(火)	10月29日(日)	10月1日(日)
宇都宮市	**千葉市**	**静岡市**	**京都市**	**和歌山市**	**岡山市**
8月18日(金)	10月29日(日)	9月23日(祝)	8月28日(月)	9月3日(日)	8月29日(火)
松江市	**松山市**	**高松市**	**宮崎市**	**鹿児島市**	
9月15日(祝)	10月22日(日)	9月17日(日)	10月8日(日)	9月3日(日)	

■東京（本部）校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■広島校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション（全国開催決定）

新人声優・才能発見!!

大阪8月、名古屋9月、東京10月、札幌11月

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-7 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ




KONAMI
10th Anniversary ツインビー
Beat&Heart in Summer
矩形波倶楽部
pro-fusion
ツインビーヤッホー!
ふしぎの国で大あばれ!!
さわやか、
贅沢、
夏サウンド。
ツインビー生誕10周年記念CD第3弾、ヤッホー3部作の2作目、さらに矩形波倶楽部久々のゲームアレンジCDと話題沸騰!とっておきの1枚になりそうです。
KuKeiHa CLUB
7/21 ON SALE
人気のコナミアーケードゲーム「ツインビーヤッホー!~ふしぎの国で大あばれ!!~」より10曲をセレクトして、ポップにアレンジ。ベースに白石慶一、パーカッションにwhachoを迎え、ヤッホーサウンドがそのテイストを大切にしつつ、さわやかに、ぜいたくに、矩形波サウンドとして蘇る。
KICA-7669 ¥2,800(税込)
アーティスティックな國府田マリ子を感じてください。
NEW SINGLE CD
みみかきをしていると
國府田マリ子
7/21 ON SALE
セカンド アルバム「Vivid」
9/5(Mariko's Birthday)リリース決定!
KIDA-7603
¥1,000(税込)
國府田マリ子 CONCERT TOUR '95
"Vivid"
~気持ちたち、もっとどきどきしてごらん~
10月30日(月)大阪 メルパルクホール
お問い合わせ先:夢番地・大阪
TEL 06-341-3525
11月4日(土)名古屋 ダイヤモンドホール
お問い合わせ先:サンデーフォークプロモーション
TEL 052-320-9100
11月5日(日)東京 渋谷公会堂
お問い合わせ先:ホットスタッフ・プロモーション
TEL 03-5839-9999
MIDI POWER Pro
限定版
ベストセレクション
8/4 ON SALE
DTMユーザーから高い評価を受けているMIDI POWER シリーズ。現在、ver.1.0からver.5.0まで5枚が発売されている中から33曲をセレクト。さらに7曲のMIDIデータが入ったフロッピーディスク付き。MIDI POWERだからこその形で、限定発売!という貴重盤です。
KICA-7670 ¥3,800(税込)
KONAMI
制作・発売元■コナミ株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
販売元■キングレコード株式会社
〒112 東京都文京区音羽1-2-3
KING RECORDS

プレゼントクイズ?!

★クイズに答えてテレカをもらおう!★

Q.1 ハンゾウの微塵隠れの術を強キックで出した場合どこから出現する?
①画面中央空中　②地中　③水中　④マグマの中

Q.2 ハンゾウの疾風の術は全ての○○○にキャンセルをかけるものである。この○○○とは?
①必殺技　②投げ技　③通常技　④特殊技

Q.3 エリックのMAX究極奥義が目の前でHITしたら相手はどうなる?
①燃える　②凍る　③しびれる　④大爆発!

問題の答えを官製はがきに書いて応募してください。正解者の中から抽選で30名様に、
ADK特製『パーフェクト書き下ろしイラストテレフォンカード』をプレゼントいたします。
※発表は商品の発送を持って代えさせていただきますので御了承ください。
応募方法:官製はがきにクイズの答え・お名前・年齢・住所・何か一言を御記入の上下記まで御応募ください。
応募期間:7月30日~8月20日 ※8月20日消印有効
宛　先:〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8 レーベンビル4F ㈱エーディーケイ『プレゼントクイズ』係まで。



ネオジオCDプレゼントキャンペーン

第 6 弾

製品に付いているアンケートハガキに答えて送ると、
抽選で200名の方に、「パーフェクトオリジナルマッドバンダナ」をプレゼント!
応募締め切り、平成7年9月30日

※写真は実際のものと異なります

エーディーケイNEO·GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格(税別)	タイトル	発売予定日	価格(税別)
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2 JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快ガンガン行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードⅡ	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	好評発売中	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	バラエティー将棋(仮称)	未　定	未　定
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	CDマガジン(仮称)	未　定	未　定

ADKテレホンサービス　最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載
TEL.048-775-2347
電話番号はお間違えなく

NEO·GEO CD
※NEO·GEOはSNKの登録商標です。


ネオジオで会おうぜ。
TM
ゲームをしよう。ネオジオCD
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
■製品の仕様等は変更する場合があります。(付属品)●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
NEO GEOはSNKの登録商標です。

The Future Is Now
SNK®



ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」

'95年9月29日発売予定!

ネオジオ(ロムカセット)版'95年9月1日発売予定

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 [AM9:00〜PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。


STREET FIGHTER
ZERO
SONSON
ストリートファイターZERO　新登場!

ゲーメスト
合併号 8/30・9/15 1995
No.150
平成7年8月30日発行(毎月2回15日,30日発行) 第10巻第16号通巻150号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料164円

雑誌22443-9/15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan
T1022443090553